UMMER 3 • OKTOBER 1993 • PRIJS f 6,95 • BFRS. 135

POWER UNLIMITED

Presenteert

4.95
BFRS 95

TER KENNISMAKING

KWIJT: MARIO
TERUG: THE PHANTOM

165 MILJOEN JAAR LATER:



MORTAL KOMBAT EN STREETFIGHTER II TURBO: KAN HET NOG SMERIGER?

Nieuwe machines

ATARI JAGUAR - AMIGA CD32

ASTERIX, FLINTSTONES, BUBSY THE BOBCAT:

BARCODEBATTLER

TEKENSPELLEN

GAME GEAR • CD-I • NES • MAC • ARCADE • NEO GEO

SUPER NES • LYNX • GAMEBOY • MEGADRIVE • 3DO





DIGITAAL OPNEMEN ■ DIG



DIGITAL MAGIC. MINI

TAAL AFSPELEN



MINIDISC VAN SONY. Het begin van een totaal nieuw muziektijdperk. Digitaal opnemen en afspelen met een ongelooflijk plat schijfje van maar 5 mm dik en slechts 7x7 cm groot. En toch met een speelduur van maar liefst 74 minuten.

ZELF OPNEMEN. Er zijn twee verschillende versies. Ten eerste de voorbespeelde MiniDisc. En daarnaast de Recordable MiniDisc, oftewel de MiniDisc voor eigen digitale opnamen. De droom van iedere muziekliefhebber.

Want niet alleen kan op MiniDisc praktisch eindeloos opnieuw opgenomen worden (Sony testte meer dan een miljoen maal). Maar deze digitale opnamen gaan ook nog eens nagenoeg eindeloos mee. Het opnemen en afspelen gebeurt digitaal met een opmerkelijk lasersysteem.

SHOCKPROOF. De komst van de MiniDisc maakt ook voorgoed een einde aan het haperen of overslaan tijdens het afspelen door hevig schokken of trillen. Dat is te danken aan het unieke "Shock Resistant Memory" van de MiniDisc speler. Een speciaal geheugen dat maar liefst 10 seconden digitale muziekinformatie opslaat. Raakt de aftaster van de MiniDisc speler uit positie dan merkt u daar niets van.

RANDOM ACCESS. Het opzoeken van uw favoriete nummer is ook geen probleem meer. Met MiniDisc vindt u hem in 'n fractie van een seconde. Quick Random Access noemt Sony dit. Meer weten? Ga naar uw Sony dealer.



DISC BY SONY.

SONY

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van De Geïllustreerde Pers B.V.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9194, 1006 CC Amsterdam

Redaktie
Bjorn Bruinsma, Ben de Dood,
Adam Eeuwens, Kees de Koning,
David Lemereis, Michael Schaeffer

Vormgeving
Arend Bloemink, EP&PP (art-director),
Noek van de Burg, Hendrik Flinterman,
Onno de Haan, Marga Kanters,
Nella de Koster, AnneRose Oosterbaan,
Ingrid Sijmons, .

Aan dit nummer werkten mee
Robert de Boer, Ed Buiskool, PJ Frith,
Toon van Hulst, Erik Klaassen,
Sandra van der Meij, Rob Mekken,
Annemieke Schoon, Laura ten Seldam,
Chris Sprangers, Laurens Stolker

Uitgever
Cor Baane

Marketing
Rolf van Maanen, Erik Hoekstra
020-5102519

Advertentie-exploitatie
Véronique Oudkerk
08389-13359; fax: 08389-13644

Advertentie-orderafdeling
Elma Klein, 020-5102451

Abonnementen
Voor abonnementsopgaven, -inlichtingen en adreswijzigingen kunt u zich wenden tot:
Medianet B.V.
Stationsplein 112-118, 2011 LN Haarlem
Postbus 299, 2000 AG Haarlem
Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem
Telefoon: 023-173524 (maandag t/m donderdag van 8.30 tot 18.00 uur en op vrijdag van 8.30 tot 16.00 uur)

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Medianet.

Abonnementsprijs
f 49,50 per 11 nummers (=f4,50 per nummer).
België: 950 BF.
Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11.
Verantwoordelijk uitgever: Carel Huysmans.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113. Wij willen dit bestand gebruiken om u in de toekomst informatie te geven over abonnementen, voordeelaanbiedingen etc.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 6,50 per nummer (abo-prijs + f 2,-) over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer.

Prepress
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk
Smeets Offset (NBI), 's-Hertogenbosch

All Systems Go

Generatieconflict.
De meesten van ons kennen het alleen van de verhalen van hun ouders die er zo leuk over kunnen vertellen hoe ze het met hun ouders hadden. Het lijkt uit te sterven. Moderne ouders missen iets. Die gaan met je mee naar popconcerten, lenen je cd's en spelen je video-spelletjes. Die herinneren zich zelfs nog dat ze vroeger ook wel eens zijn blijven zitten. Op zulke ouders is het niet lekker afreageren.
Wij voorspellen de terugkeer van het generatieconflict dankzij een videospelletje. Nee, nee, niet Jurassic Park; die Spielberg staat er immers om bekend dat hij films maakt waar je met het hele gezin naar kunt gaan kijken.
We spreken over de liederlijke, walgelijke viezigheid van Mortal Kombat. Bloed, afgerukte ledematen, doodsklappen. Tot voor kort alleen toegestaan in groezelige speelholen. Zo modern kunnen ouders toch niet zijn, dat ze dit toestaan. Dit moet toch zeker verboden worden, dat worden toch weer tijden van stiekum en onderduiken.
In elk geval mogen we aannemen dat je nooit meer zult horen 'Ach, laat hem ook even' als je kleine broertje weer met z'n tengels aan je spullen zit.

De redaktie

Spellen















POWER UNLIMITED i

Dit nummer

EXTRA! EXTRA!
POSTER MET BIJZONDERE ACHTERKANT

Wij hebben de grootste postbus van Amsterdam. Formaat garage-box. We verwachten namelijk nogal wat post. Want jullie weten het natuurlijk allemaal beter, jullie zijn het helemaal niet eens met onze beoordelingen of juist wèl, jullie hebben allemaal wel een hoogste score waar je erg trots op bent, of een probleem waar je al maanden mee worstelt, een verhaal dat je echt even kwijt moet. En jullie zijn natuurlijk allemaal niet te beroerd om wat minder slimme collega-spelers een handje te helpen met je eigen kennis.
Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9194
1006 CC Amsterdam

(telefonisch is de redaktie trouwens slecht te bereiken, we zitten door het hele land verspreid, maar de postbode weet ons altijd te vinden)

We hebben natuurlijk nog geen eigen post gekregen, dit is tenslotte pas ons eerste nummer. Daarom hebben we wat geleend uit de brievenbus van SEGA. Bij wijze van voorbeeld en illustratie.
Als volstrekt onafhankelijk blad willen we wel graag opmerken dat oprechte Nintendo- en Mario-fans die tekeningen van Noël uit Rijen niet hoeven te pikken. Dat schreeuwt natuurlijk om een gepast antwoord.



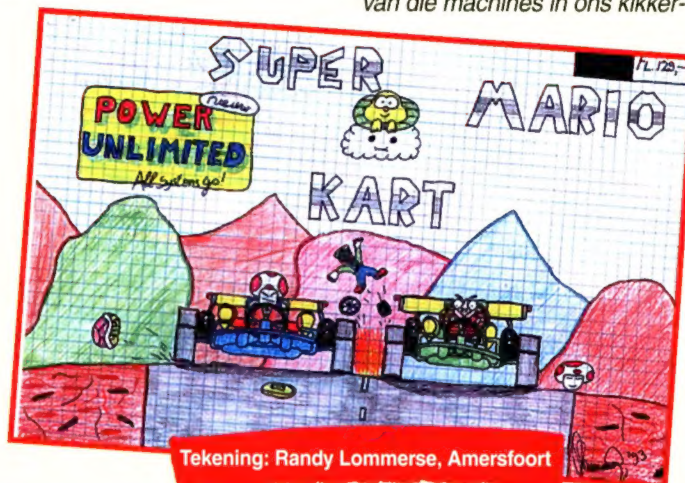
Insteekmap

Ik wou vragen of jullie ook een insteekmap gaan maken zoals bij Donald Duck en de Consumentenbond, dan kun je ze makkelijk (de bladen dan) opbergen en terug vinden. Ik heb het geprobeerd met een gewone map, maar jullie blad is ietsjes groter dan een A-4tje, dus dat gaat niet. Ik hoop dat jullie zo'n map gaan maken, want het is heel handig. En niet alleen ik zal daarvan profiteren ook de anderen en dan heb ik nog niet eens gezegd dat ik er voor zou willen betalen.
P.S. Ik wil ook graag adverteren, want ik maak zelf (samen met mijn vriend) ook spellen voor de Atari ST. Alleen kunnen we in Nederland nog geen geld verdienen, wel gratis opsturen, maar we krijgen er dan niks voor. Voor het geval dat jullie er wat mee zouden willen doen, geef ik de naam van onze software alvast: Animal Soft. Als een van jullie een Atari ST(E) heeft, geef dan een seintje en ik stuur een van onze spellen op (je hebt wel een kleuren monitor nodig).
Hier een aantal van onze spellen: SIM PIG, Psycho PIG 2, Super Psycho Kart (demo), Goblin 4, Goblin 5 (demo), fatemaster 1, fatemaster 2 (demo) Color Clash. Demo betekent dat het spel nog niet af is maar wel al gespeeld kan worden.
Thijs v.d. Berg, Amsterdam

Over die insteekmap zullen we nadenken.

Amiga

Hehe Eindelijk eens een fatsoenlijk games tijdschrift in het Nederlands en nog eentje zonder kapsones ook. Gelukkig, maar er is toch iets wat me van het hart moet. Iets waarvan ik dacht na het eerste nummer: hopelijk het volgende nummer wel, maar, helaas... in nummer twee ook niet. Waar heb ik het dan over??? Nou jullie slaan een enorme grote groep spelfanaten over, een veel grotere groep dan MAC of Neo Geo gebruikers, namelijk Amiga gebruikers. Een argument als: Daar zijn er te weinig van gaat natuurlijk niet op, gezien jullie ook software voor de Neo Geo bespreken (hoeveel zijn er van die machines in ons kikkerlandje?) Op jullie cover zetten jullie wel mooi: all systems go, maar ik merk er weinig van. Er zijn de laatste tijd schitterende Amiga spellen uitgekomen, maar ik zie er niets over. Er is een Amiga Spel console uitgekomen, welke veel beter en goedkoper is dan de Sega CD (Ik doel op de Amiga CD 32) Jullie lopen te hypen over 3DO wat nu al tot mislukking is gedoemd, wat ook geldt voor de Atari Jaguar, welke volgens jullie een CD ROM drive aan boord heeft, maar volgens mijn informatie nog werkt met het ten onder gaande cartridge systeem. Maar over Amiga niets, snif, snif. Ik als complete Amiga gek snap hier niets van.. Hoe kan dit nu?? Hebben jullie geen Amiga tot jullie beschikking? Of hebben jullie soms een rare aversie tegen dit apparaat. Mocht een van deze beweringen waar zijn, wil ik mijzelf, en mijn laat-



Tekening: Randy Lommerse, Amersfoort

Excuses

Excuses, Excuses, Sorry hoor, maar het gaat om een brief die ik heb verstuurd naar jullie. Daar staat de meest gejatte tip in. Ik ben namelijk net lid geworden en kreeg jullie blad 5 dagen later dan normaal. Dus heb ik die tip verstuurd. Ik wist niet dat hij gejat was! Eerlijk waar niet. Maak astublieft geen opmerkingen daarover. Een stom kind, genaamd
W.v.d.Velde, Drachten.

Kan gebeuren, doen wij niet moeilijk over! Wij zijn toch geen boemannen of zo? Sorry van onze kant als we je de stuipen op het lijf hebben gejaagd.

ste beetje vrije tijd wel opofferen om Amiga Software te recenseren voor jullie... (Mijn ma kijkt over mijn schouder heen en vraagt welke vrije tijd....).

Arnaud de Klerk, Breda.

Mogen we een slag om de arm houden? We kijken even de kat uit de boom met die CD 32, praten even met Commodore en dan komen we hierop terug.

Asterix

Ik ben een grote computerfreak en ben aan het sparen voor een spel op de super nes. Ik zit te denken aan Asterix. Ik wil jullie vragen om Asterix op de Supernes in nummer 3 van Power Unlimited te zetten, dan weet ik of dat een leuk, stom, makkelijk, moeilijk of veel (weinig) levels heeft en is. Ik heb al 8 keer naar Club Nintendo geschreven en ben niet eens in het clubboekje gekomen. Wilt u deze brief alstublieft in Power Unlimited zetten? Je hoort nog van me.

Roel Gielen, Munstergeleen

Je hebt geluk dat we je toevallig op je wenken bedienen. Dat kan natuurlijk lang niet altijd, er schrijven zoveel lezers. Dat zal ook wel voor Club Nintendo gelden; alhoewel, 8 keer schrijven is wel erg veel.

Suggesties

Ik vind jullie blad hartstikke te gek gaaf. Ik heb nog een paar suggesties voor jullie, zodat jullie blad nog perfecter wordt (dan het al is).

1. *Ik zou de letters in de colums wat kleiner houden, zodat er meer in kan.*

2. *Dat jullie ook reviews en previews geven van Neo Geo vind ik een goed idee daar wordt in andere bladen toch al zo weinig over geschreven.*

3. *Powersales is een heel erg goed idee. Dat zie je maar in heel weinig (Nederlandse) bladen.*

4. *Waarom staat er op de foto van Michael een vrouw is het soms een travestiet?*

5. *Power Quest is ook een goed idee, leuk voor de kleinere Gamefreaks onder ons.*

6. *Ik snap niet waarom jullie Jaguar XJ220 zo'n hoge score geven, het is een beetje nageaapt van de Lotus serie op Amiga. Nog een vraagje wat is jullie favoriete popgroep (2-unlimited zeker).*

Roy Peters

1. En dan zeker een vergrootglas bijleveren.

2. Dan ben je nu zeker boos dat we de Neo Geo (bij gebrek aan goede spellen) een maandje overslaan.

3. Wij hebben graag complimentjes, maar volgens ons hebben bijna alle bladen zoiets als Powersales, dus dat is teveel eer.

4. Je kunt veel van Michael zeggen, maar een travestiet is hij niet. Dit keer trouwens een echte foto. En die zegt, dachten wij, genoeg...

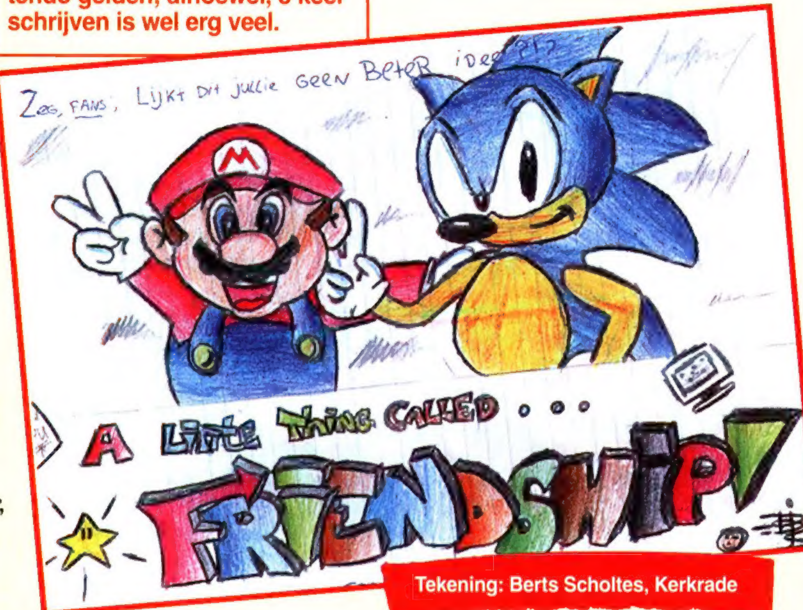
5. Wij hopen eigenlijk dat PowerQuest ook voor de bejaarde Gamefreaks leuk is.

6. Adam heeft niet eens een rijbewijs en Bjørn rijdt een aftands automaatje. En hoewel ze ook af en toe mee mogen rijden in een echte auto, zijn de jongens al snel enthousiast.

Alleen Kees is een fan van 2 Unlimited.



Wie heeft deze gemaakt?



Tekening: Berts Scholtes, Kerkrade

Soldaatjes

Wij (twee vrienden) wouden een opmerking maken over die kinderachtige oorlog over Sonic en Mario. Een van ons heeft een Gameboy (Nick) en de ander heeft een Gamegear (Wouter). En wij hebben daar nog nooit ruzie over gehad. Daarom wouden wij vragen of de soldaatjes van Sonic en Mario dat kinderachtige geklier wilden staken (tot het jaar 3000 bijvoorbeeld). Ook willen wij (zoals denken wij vele anderen) een opmerking maken over de brief van M.uit G.(de bluffer). Wij hebben hem verkozen tot de stoerste miet van het jaar, (laten we vriendelijk zijn) van het halve jaar. Nog een opmerking over jullie blad, wij vinden het blad kei goed.

De groeten van Wouter en Nick.

(P.S.Wij smeken jullie deze brief te plaatsen, want de soldaatjes kunnen er nog wat van leren).

(naschrift)

Dit keer is het echt de laatste keer dat we over deze vete doorzeuren. Dit is de laatste brief en de tekeningen op deze pagina's worden alleen maar geplaatst omdat ze zo mooi waren.

Volgende keer graag veel tekeningen over een ander onderwerp.

Durf

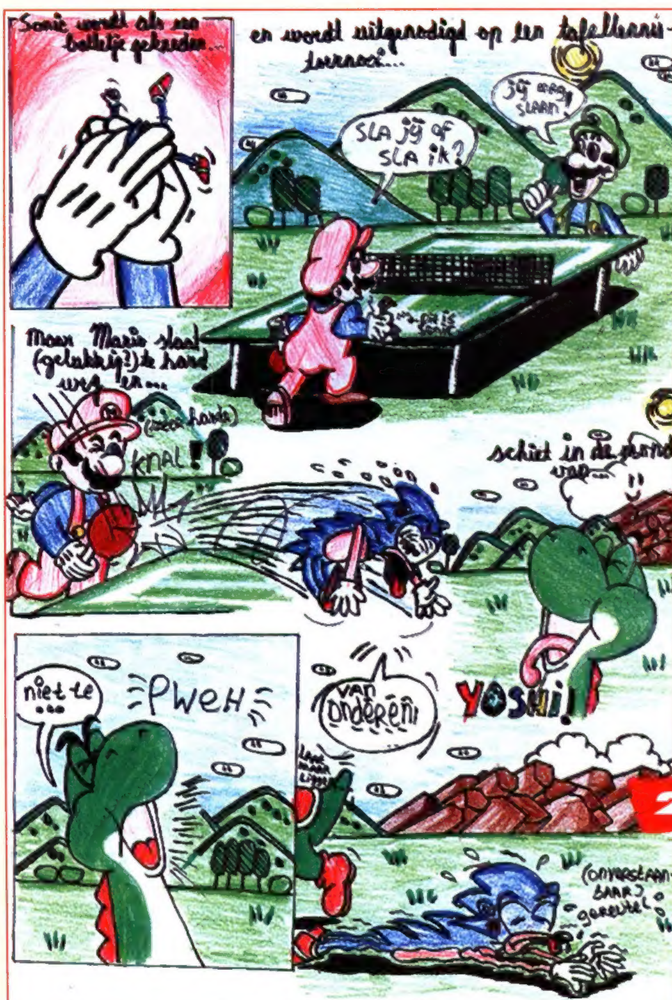
Ik vind het blad van jullie best goed te lezen, maar er is altijd een maar. Ik vindt dat jullie Nintendo wel erg de grond inboren met al jullie cijfers en punten (zijn julie allemaal Segafans of zo). Ik heb zelf een Super Nintendo en die vind ik echt wel beter dan de Sega Megadrive. En dit is aan Kees: jij en vechtspellen beoordelen, laat me niet lachen, jij kraakt ze echt allemaal af (wat is dat nou man). Ik heb ook echt helemaal gek van vechtspellen en dit vind ik nou van Fatal Fury II: Afgezaagd precies dezelfde bedoelingen als Streetfighter II, alleen met andere vechters. Dus wat lullen jou nou met Fatal Fury II. Wordt dit volgens jullie het vechtspel van de komende tijd? Wacht maar tot Streetfighter II Hyper fighting er is, die veegt zo de vloer aan met Fatal Fury II. Maar wat ik bedoel is, ontsla dat testteam en neem een beetje echte spellen testers.

J.van Duppen, Arnhem

Jij hebt wel lef zeg! Je beledigt hier wel de nationaal kampioen Streetfighter II. Je hebt nog mazzel dat we Kees net gevoerd hebben



1



2

Mijn broertje en ik

Ik en mijn broertje vinden jullie blad werkelijk fantastisch, maar ik wil even reageren op de brieven in PU 2. Ik moet zeggen dat sommigen wel gelijk hadden en sommigen ook weer niet (eigen mening), maar sommigen waren botweg grof en die kunnen van mijn part omvallen (om het maar netjes te houden). Daarom heb ik hieronder mijn eigen mening (met + en - punten) gezet

+ niet duur en het komt elke maand
+ te gekke kaft (laat je niet ompraten dat het te druk of wat dan ook is)
+ er staan toffe foto's in (deze keer wel scherp)
+ er staan veel spellen in
+ er wordt geoordeeld over elk spel
+ er zitten hele leuke posters in
+ en er is een hele goeie jury

Dan de -punten (schrik niet)

- teveel spellen op een bladzijde (soms)
- de tijd dat een spel gespeeld kan worden is misschien iets te overdreven erbijgezet (bij sommige spellen)
- misschien kunnen jullie het beste Sega en Nintendo er in zetten (alleen deze 2, omdat het anders te druk wordt en alles op elkaar komt te staan)
- soms te optimistisch geoordeeld over een spel

Dat was het, de groeten aan de jury, ook Bjørn.

A en H R, Amstelveen

Nog steeds niks

Laatst las ik jullie tweede blad: zonde van mijn geld. Okee, er zijn een of twee dingen beter geworden, maar het is nog steeds niks. Ten eerste: Jullie zijn te royaal qua punten. 2. Het is ontzettend druk. 3. Laat jullie plaatjes duidelijk afdrukken of koop een nieuwe t.v. 4. Schenk meer aandacht aan de NES. 5. Zet je tips en trucs op volgorde. 6. Nogmaals: loos Power Kid (die verdwaalde muppet). 7. Wat moet Power Quest voorstellen? (abstracte kunst of zo?).

P.S. Nu zet ik wel mijn naam.

Marcel Beeks, Groningen.

P.P.S. Als jullie dit niet drukken zijn jullie een stel watjes.

Alle winkeliers in Groningen hebben zeer duidelijke instrukties gekregen dat ze jou geen Power Unlimited meer mogen verkopen. Als je desondanks toch een nummer weet te bemachtigen dan zal dat exemplaar in brand vliegen onmiddellijk nadat je dit gelezen hebt. Wat denk je wel!

Jeugdig

Ik zal eerst wat over mijzelf vertellen. Ik ben elf jaar. Ik heb een Gameboy, die ik op t.v. heb gewonnen in het programma Alles Kits van Bas Westerweel. De spellen die ik heb zijn: Tetris, Super Maria Land 2, Adventure Island, Megaman en Hook. Ik vind jullie blad onwijs gaaf. Daarom word ik ook lid van jullie blad. Alleen dit, ik vind dat er ook jeugdige testers moeten komen, zoals ik. Want ouderen hebben meestal een andere mening dan kinderen. En als Prince of Persia 2 een 7 krijgt, wat voor cijfer zou Prince of Persia 1 dan krijgen? Want ik vind Prince of Persia 1 heel leuk, die heb ik op de PC. Groetjes aan iedereen die dit blad maakt.

Harm van der Schans, Ridderkerk.

(En hoe moet dat dan met je huiswerk? Nee, sorry, flauw grapje. Wij hopen dat onze testers zich goed genoeg in kunnen leven in de gedachtenwereld van kinderen. En als ze dat niet kunnen, dan schrijven die kinderen wel brieven, zoals jij, om te zeggen hoe het wel moet. Af en toe nodigen we ook lezers uit oud en jong) om ons bij te praten.

Moeilijke keus

Mijn naam is Inge en ik heb al een keer geschreven. Ik heb nu 4 spellen op mijn Nes. Ik heb al bijna genoeg geld voor een nieuw spel, maar er is zoveel keus dat ik echt niet weet wat ik moet kiezen. Ik zoek al heel lang naar een overzicht

van al de spellen en de prijzen, maar nergens kan ik zo iets vinden. Hebben jullie misschien zo iets? Ik ben met mijn vriendje naar de Nintendo zaak in Haarlem geweest. Daar zag ik iets wat me onwijs gaaf leek. Ariel, de kleine zeemeermin. Maar baal, baal die was voor een aangepaste Nes. Wat is een aangepaste Nes? Ik ben gek op tekenfilmfiguren die terugkomen in een videogame, zoals Tiny Toon en Knabbel en Babbel. Heel veel groetjes. All systems go, ik wacht bij de brievenbus.

Inge van Kampen, Bleiswijk

Wij denken dat ze met niet aangepast systeem het Amerikaanse systeem bedoelen. Het spel is dus geïmporteerd uit Amerika. Hoe dat allemaal gaat, leggen we een beetje uit op pagina 19. Wel vervelend voor jou, maar er zijn wel meer tekenfilm-achtige spellen. Sterkte met je keus, het blijft moeilijk.

Zwart wit is niet leuk

Ik vind jullie blad te gek. Maar daar wil ik het niet over hebben; ik heb een jaar geleden een spelcomputer gekregen. Maar ik mocht niet op onze kleuren t.v. spelen, ik moest daarom op een oude zwart/wit televisie spelen. Dat was niet zo'n probleem, want ik mocht wel van mijn moeder op onze kleuren t.v. spelen en mijn vader was dan op het werk. Maar nu is het zomervakantie, dus is mijn vader thuis, dus ik moet op de zwart/wit t.v. spelen wat niet leuk is. Wat moet ik nu doen?

Johnny Schonewille, Wijster.

Jij hebt een probleem, want zwart wit is natuurlijk niet leuk. Je kunt drie dingen doen:
Rommel een beetje aan de afstemknop van jullie televisie, zodat het beeld wazig wordt. Als je vader dan zegt: "Het wordt tijd voor een nieuwe," dan zeg jij: "mag ik de oude dan?" Dit is een gevaarlijke methode, want misschien is je vader niet achterlijk en dan zwaait er wat. Of misschien ben je zelf wel te netjes voor deze methode, dat zou ook kunnen.
Methode twee: neem een krantenwijk en koop zelf een kleurentv. Dit is de langzame methode. Misschien nog wel langzamer dan gewoon afwachten totdat jullie thuis aan een nieuw toestel toe zijn en dan heb je al dat werk voor niks gedaan.
Methode drie: ruil met je vader één keer per week autowassen of gras maaien voor een paar uur per week tv-gebruik.
Voor deze methode moet je vader wel een auto of een grasveldje hebben en bovendien een beetje schappelijk zijn.
Kortom: jij hebt een probleem! Laat even horen hoe de onderhandelingen verlopen.

Hoogste score

Mijn hoogste score op Probotector is 3458600 (6x achter elkaar uitgespeeld).

Ruly Mol

Waarom sturen niet meer lezers ons hun hoogste score op?



Tekening: Tristan Bronkhorst, Etten-Leur

Uit de handel?

Is het waar dat Sega uit de handel wordt genomen, zodat ze geen spellen etc meer maken?

Martin Frauenfelder, Zoetermeer.

Laat je niks wijsmaken.

3



4



Tekening: Tristan Bronkhorst, Etten-Leur

NIEUW !

BARCODE BATTLER

Vechten met streepjescodes



Dit unieke spelcomputertje is al een aantal maanden een grote hit bij de Japanse jeugd. Het is een handheld console die je streepjescodes moet voeren om mee te kunnen vechten in de "convenience store wars", zeg maar de supermarkt-oorlogen. De tegenstander kan de computer zijn, of een zelf gekozen monster. De Battler kost f 99.95.

KRIJGERS, TOVENAARS EN STREEPJESCODES

De strijd speelt zich af in de Barcode Nebula. Daar is een oorlog gaande tussen de Fast Food Clan, de Soappowder Clan en ga zo maar door. Clanleden zijn vooral monsters met namen als Cookie Cutter, Waste Doctor en Chip Snipper. Deze knapen ga je te lijf met Warriors (Rock Candy, Can Opener en Whip Chipper) en Wizards (Eagle Eye, Chip Chopper en Gummy Bear). De krachten van deze krijgers staan vastgelegd in streepjescodes die op de bijgeleverde kaartjes staan. Wanneer je de juiste tovenaar en krijger met elkaar combineert kun je jouw tegenstander verslaan en meer kracht verdienen. Maar de strijd houdt daar niet op.



MELK, DE WITTE KILLER

Het unieke aan de Barcode Battler is dat je zelf nieuwe krijgers en tovenaars kunt invoeren in het spel door de streepjescode van bepaalde produkten (melk en Snickers scoren goed) op een kaartje te plakken en door het afleesgedeelte van de machine te halen. In Japan leide dit tot krankzinnige situaties toen de kids erachter kwamen dat een bepaald bami-merk een extreem hoog aantal Life Energy en Attack Points had. Binnen vierentwintig uur was in heel Tokyo geen pak van die bami meer verkrijgbaar.

SPANNEND... IN JE FANTASIE

Of de Barcode Battler in Europa ook zo'n denderend succes wordt valt nog te bezien, want dit interactieve spelletje heeft één groot nadeel: het is behoorlijk saai om te zien. De strijd speelt zich voor het grootste deel af in je fantasie, die je met behulp van de bijgeleverde afbeeldingen en beschrijvingen moet stimuleren. Zo staat achterop een kaartje met een afbeelding van de Waste Doctor: "Sommigen zeggen dat hij de werkelijke heerser achter de troon is. De Waste Doctor is een op macht beluste gek met grootheidswaanzin die in het geheim hoopt ooit nog eens heerser van het universum te worden. Zijn aanvallen van krankzinnigheid maken hem een zeer onvoorspelbare en dodelijke tegenstander."

WINKELEN OM TE GENEZEN

Klinkt goed, niet waar? Maar helaas wordt er geen seconde echt gevochten op het kleine schermpje. Het enige wat je ziet is het aantal Life Energy, Attack en Defence Points van jezelf en van je tegenstander. Om de beurt delen jij en hij/zij/het klappen uit (streepjescode invoeren) om daarna te kijken hoe hard je geraakt bent (getallen aflezen en vergelijken).
Als je ernstig gewond bent is het de bedoeling om op zoek te gaan naar een streepjescode die je nieuwe energie geeft. Je wint het spel door een leger van huurlingen in vier verschillende werelden te verslaan, waarna de eindstrijd begint tegen een uitgelezen verzameling Supermonsters.

POWER-PUNTEN

Natuurlijk hebben we ook gekeken of de streepjescode van Power Unlimited geschikt is om in de strijd te werpen. De resultaten waren helaas teleurstellend. Power Unlimited leverde 1900 Energy Points op, 700 Attack Points en 600 Defence Points. Dat is niet echt veel omdat je tegen een beetje monster toch wel minimaal 1000 aanvalspunten moet inbrengen. Inmiddels zijn we bij de uitgever gaan pleiten voor een betere code.

NIEUW !

Atari Jaguar:

64 BITS IN OPKOMST?



EN DIE PANTHER DAN?

In de spelcomputerwereld gaat het al net zo als bij de `gewone' computers. Onderling vechten de fabrikanten met wapens als 32 bits en zelfs 64 bits, CD-geluidskwaliteit, miljoenen kleuren, enzovoort. Atari's nieuwste superwapen heet de Jaguar, en als we ze moeten geloven is hij in de lente van volgend jaar in Nederland te koop. Bij de oplettende lezer moet de Atari Panther nog vers in het geheugen liggen: dit zou de sensationele 32-bitter worden die het tegen Nintendo en Sega moest opnemen. Nooit op de markt verschenen, die Panther. De reden gaven ze ook. Ze waren al "zo ver met de superieure Jaguar dat het geen zin had om eerst de mindere Panther uit te brengen."

SPECTACULAIRE SPRONG

Atari vergelijkt zijn paradepaardje graag met de 3DO, al vinden ze dat eigenlijk geen eerlijke vergelijking. Hun Jaguar is namelijk twee keer zo snel als de 3DO (die 32-bits is) en heeft de grafische mogelijkheden van een professioneel computersysteem. De president van Atari vertelde dan ook trots: "We geloven dat we een nog spectaculairdere sprong maken op het gebied van spelcomputers dan 3DO, en dat terwijl ons systeem veel minder kost." Dat zal Trip Hawkins, president van 3DO, niet leuk gevonden hebben want hij zei al eerder dat het onmogelijk is een standaard op de markt te brengen als er een andere fabrikant met een systeem komt dat beter is dan je eigen trots. Is de Jaguar dan echt zo goed?



Konijnen zijn niet bang voor de Jaguar



Raiden: een oude Arcade-hit op een nieuw systeem

MILJOENEN EN MILJOENEN

16.777.216 kleuren. Wat moet je er in hemelsnaam mee? Atari vond het in ieder geval nodig om zijn Jaguar de mogelijkheid te geven zoveel kleuren te kunnen tonen. Het apparaat kan 850 miljoen puntjes op het scherm zetten in die kleuren in één seconde (850.000.000 pixels per seconde). Om het allemaal nog mooier te maken gebruikt de Jaguar 3D-polygonen, zodat er nog sneller 3D-beelden kunnen worden verwerkt. Tel bij dit hele zooitje 16-bits stereo CD-geluidskwaliteit op en de mogelijkheid om een CD-ROM speler aan te sluiten en je hebt de Jaguar. In het eerste kwartaal van volgend jaar moet hij voor ongeveer vierhonderd gulden in de winkels liggen.



Holbewoners à la Jaguar

WAT MOET JE ER MEE?

Goed, de hardware belooft dus wat. Maar wat moet je met zo'n apparaat? Juist: spelletjes spelen. Hiervoor heeft Atari een beroep gedaan op John Scrutch, die tien jaar geleden al verantwoordelijk was voor succesvolle spelen als Pac-man en Pong. Hij heeft zich tien jaar verveeld maar maakt nu zijn come-back bij Atari en is hard bezig vijftig spellen voor de Jaguar in elkaar te knutselen! Volgens Atari zijn de volgende spelletjes al klaar of bijna klaar: Crescent Galaxy, Cybermorph, Evolution-Dino Dudes, Club Drive, Checkered Flag II, Tiny Toon Adventures, Alien vs. Predator, Kasumi Ninja en Tempest 2000.

SPELEN DUS

Crescent Galaxy is een multi-level schietspel over 3-dimensionale planeten en buitenaardse levensvormen. Volgens inside-informatie moet het spel prachtige graphics hebben. Ook Cybermorph moet prachtig zijn. De bedoeling is om in een speciaal vliegtuig mensen te redden die op planeten gestrand zijn. Het hele spel is 3-D en er wordt een veelheid aan kleuren gebruikt. In de persberichten die Atari verstuurt worden we flink lekker gemaakt. Als alles meezit krijgen we zo rond November een testapparaat van Atari. Dan zullen we ons testteam er genadeloos op los laten. We kijken er naar uit!

NIEUW!

SEGA UPDATE

Half september introduceerde Sega officieel de Mega-CD in Nederland. In Engeland deden ze dat al eerder, met een reclamecampagne waarin de Britten werd wijsgemaakt dat de Sega-hardcore illegaal billboards aan het bekladden was en zelfs inbrak tijdens televisiereclames.



SEGA-VANDALEN

Omdat echte adverteerders dit soort acties doorgaans niet representatief vinden voor hun produkten verzon Sega twee nepprodukten: het kattevoer 'A la Kat' en het wasmiddel 'Ecco'. Hier lieten ze de Sega-vandalen op los. Die deden dat zo overtuigend dat mensen zich naar de winkel spoedden om een pak Ecco te kopen. Een geschrokken kattevoer-producent dacht zelfs er een concurrent bij te hebben, en ging in de tegenaanval met een peperdure reclamecampagne.

NOG VEEL BETER, NOG VEEL SNELLER, NOG LANG NIET TE KOOP

In Japan zijn de Sega-ontwikkelaars de Mega-CD al voorbij. Gebaseerd op hun ervaringen met de 32-bits arcade-klapper Virtua Racing zijn ze begonnen met de bouw van een 32-bits CD-ROM apparaat, Saturn genaamd. Voorlopig is het nieuwste Sega-product met vraagtekens omringd. Okay, bekend is dat het rond de V60 NEC 32 bit-chip gebouwd wordt, een 27 MHz processor heeft (SNES is 3.58 MHz), 16,7 miljoen kleuren heeft, 16.000 polygonen aankan, en dat het zich verhoudt tot 3DO (ook een niet-bestaand apparaat) als 2D tot 3D. Maar wat vreemd is: de Saturn zal pas eind 1994 in Japan op de markt verschijnen maar zal in het geheel niet compatible zijn met de bestaande systemen, ook niet met de Mega-CD. Ondertussen proberen wij ons nergens meer over te verbazen, wachten rustig af tot het systeem komt dat een einde zal maken aan alle systemen, en spelen onze spelletjes op apparaten die al bestaan.

De eerste 32-bits spelmachine ligt in de winkel!



Vanuit het niets is Commodore op de proppen gekomen met de Amiga CD32, de eerste 32-bits CD-console ter wereld die ook daadwerkelijk in de winkels ligt. Terwijl ieders aandacht volledig gericht was op 3DO, waarvan de komst nu lijkt uitgesteld tot het voorjaar van 1994 (in Amerika, eind 1995 hier!), slikte Commodore manmoedig het miljoenenverlies van hun overleden CDTV-machine en bouwde aan een nieuwe toekomst die zij in de CD-technologie zochten en gevonden hopen te hebben.

NOG MEER, NOG BETER, NOG SNELLER

Het resultaat is de Amiga CD32, zo'n twee keer sneller dan de Mega-CD, vijf keer sneller dan de Super Nintendo, met een vermogen tot het gebruik van 256.000 kleuren tegelijk. Meer kun je als mens toch niet zien. Een zeer sterk onderdeel van de CD32 is het 2 megabyte RAM geheugen (de Mega-CD is 128 bits) waardoor er niet voortdurend wachtpauzes ontstaan wanneer de computer een nieuw deel van het spel moet laden. Het apparaat is compatible met 60% van de bestaande Amiga Software. In de toekomst zullen ook allerlei toevoegingen als keyboards, disk-drives en 'full motion'-video verkrijgbaar zijn, waardoor de CD32 weleens het eerste systeem na CD-i zou kunnen worden dat een volwaardig 'all in one multi-media home entertainment system' is, de droom van iedere elektronica-fabrikant. Commodore hoopt dat de Amiga CD32 het succes van de eeuwenoude Commodore 64 (13 miljoen exemplaren verkocht) zal overtreffen. Belangrijk blijft natuurlijk, hoeveel moet het kosten en nog belangrijker: wat kun je erop spelen?

EN HET IS NOG GOEDKOPER OOK

In Engeland kost het apparaat nu 299 pond (zo'n 800 gulden), maar men verwacht dat de prijs vóór de kerst zal dalen naar 199 pond. (Stukken goedkoper dan de Mega-CD!) Momenteel zijn er nog maar een paar spelen verkrijgbaar voor het systeem, maar in de komende maanden worden er tussen de 50 en 100 titels verwacht waaronder: Jurassic Park, The Chaos Engine, Mortal Kombat, Dune en ga zo maar door. Het lijkt erop dat Commodore het terrein dat het gedurende de afgelopen jaren heeft verloren aan de consoles van Sega en Nintendo met rasse schreden terug gaat scoren.

NIEUW!

Super-geld-wolf Mario?

In de popmuziek is het al lange tijd gebruikelijk om verzamelelpee's en -cd's uit te brengen. Voor de meeste fans is dat op den duur knap vervelend, want met de oorspronkelijke elpee, en de CD, en de Beste-13 CD, de vroegere jaren-CD, live-opnamen, unplugged, remixed etc. krijgt hij of zij van elk nummer tien versies. Dan ben je geen fan meer, maar een freak.

MARIO PAINT EN -KART IS MISSING

Mario All Stars is een voorbeeld van een Best Of. Het spel bevat de originele Super Mario's uit 1985, 1989 en 1990. Ook bevat het spel een aantal 'lost levels'. Wij vragen ons af of Mario niet bezig is zijn succes uit te melken. Natuurlijk is het leuk om alle Mario's te hebben, maar had je die niet al?

Doe er dan ook Mario Paint en -Kart bij, als het een verzamelcassette moet zijn. Als Mario niet snel van zijn luie donder komt en nieuwe avonturen gaat beleven verliest hij bij ons al zijn krediet en mag hij van ons gerust in zijn geldpakhuis verzuipen!





INTELL

In Oktober komt er een PC-adventure van Coktel Vision uit dat om twee redenen bijzonder is; een vrouw, Doralice, speelt de hoofdrol in het spel èn er wordt geen geweld gebruikt, zelfs niet bij confrontaties met gevaarlijke tegenstanders. In plaats daarvan moet de heldin haar intelligentie en haar fantasie gebruiken om verder te komen. De naam van dit moderne avontuur: Lost in Time.

PELE!

DE VOETBALHELD VAN HET DIGITALE VOETBALVELD

Pele, vroeger de beroemdste voetbalspeler van de wereld, en tegenwoordig full-time Braziliaanse volksheld, maakt aankomende winter de definitieve overstap van het veld naar het scherm. De afgelopen maanden assisteerde Pele spelletjesfabrikant Accolade bij de ontwikkeling van een nieuw voetbalspel voor de Sega Genesis en de Super Nintendo. "Ik weet dat het een realistisch spel is omdat ik meehielp bij het ontwerp", zegt Pele. "Ik ben zelfs tijdens het spel beschikbaar als coach. We gebruiken de speleigenschappen van echte spelers en de competitie vindt in allerlei verschillende weersomstandigheden plaats."

FYSIEK, SPANNEND EN KRACHTIG

Een team van elf spelers speelt in totaal dertig wedstrijden in de strijd om het het kampioenschap. Het team speelt onder andere tegen het Braziliaanse World Cup Team, waarvan Pele jarenlang deel uitmaakte. De voetballers trappen, duiken en glijden over het veld, terwijl supporters op de achtergrond voetballiederen zingen. Onder een hoek van 35 graden glijdt het perspectief over het speelveld als een televisie-opname over het scherm. Een 'instant replay'-optie biedt de aangename mogelijkheid om de spannendste spelmomenten in de herhaling nogmaals te beleven. "Het spel is precies waar ik van hou", zegt Pele. "fysiek, spannend en krachtig." En daar houden wij ook van; fysiek, spannend en krachtig, onderuit op de bank,met gamepad en frisdrank binnen handbereik.

NIEUW!

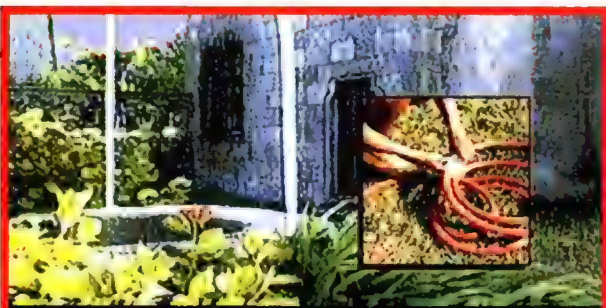
GENT AVONTUUR

Terug naar het verleden

Het spel begint ermee dat 20-ste eeuwse Dora wakker wordt op een boot, in 1840.
Al snel beseft ze dat iemand het op haar leven heeft gemunt, iemand die haar blijkbaar naar een andere tijd heeft gestuurd. De belangrijkste taak van de speler is het om uit te zoeken waarom iemand Dora wil vermoorden.
oktel Vision belooft veel: vrij bewegen in een driedimensionale omgeving, drie kwartier video op de CD-ROM versie, en zelfs bewegende video-beelden op de PC-versie.

Beloftes voor de toekomst

De demo-versie die wij zagen ziet er zonder meer goed uit.
Of het ook echt een leuk spel zullen we laten weten zodra de volledige versie uit is.



COKTEL VISION – LOST IN TIME

EERST SPELEN, DAN WERKEN

Sommige spelletjes speel je niet voor je plezier. Die speel je omdat je moet, van je baas bijvoorbeeld, die zodoende zelf hoopt te winnen. Hoe dat in z'n werk gaat lazen we in het Parool. Het Amerikaanse Ministerie van Justitie heeft, zo bericht die krant, een videospel laten maken dat bedoeld is om de ambtenaren van het ministerie de beginselen van de ethiek aan te leren. Luidt de vraag: "Mag u duizend dollar in contanten aanvaarden om een immigratieprocedure te bespoedigen?", dan krijgt de speler bonuspunten als hij nee zegt en strafpunten als hij ja zegt. Het ministerie betaalde voor het spel 248.000 dollar. In totaal werken er 93.000 ambtenaren. Dat komt dus neer op tweeëneenhalve dollar (zo'n vijf gulden) per persoon; niet veel voor een cursus eerlijkheid. Of het werkt merken we wel aan de grens.

VERBODEN TE MUDDEN

Tegenwoordig gebruiken mensen hun computers om de wereld rond te reizen. Op een technisch eenvoudige manier. Een klein goedkoop apparaatje, een modem, verandert de digitale computersignalen in pieptonen die door de telefoonkabel kunnen reizen. Zo kun je verbinding maken met een landelijk en internationaal web van computernetwerken en bulletinboards; computers waarmee je spelletjes kunt spelen. En dat gebeurt soms op zo'n schaal dat de autoriteiten ingrijpen.

Spelen met z'n honderden tegelijk

Wat is er nu weer aan de hand? Wel, het gaat om zogenaamde MUD's, een afkorting voor Multi-User Dungeons. Dit zijn fantasy roleplaying games die je met meerdere personen tegelijk op een computernetwerk kunt spelen, soms wel met z'n honderden tegelijk. In 1980 maakte Roy Traubshaw, een Britse fan van het fantasy bordspel, voor het eerst een meerpersoons electronische versie van het spel. Dat werd zo populair dat er inmiddels meer dan tweehonderd verschillende MUD's bestaan die gespeeld worden door duizenden mensen over de hele wereld.

De dungeons verkennen en overleven

De netwerkspelletjes bestaan in verschillende vormen, maar de meest gebruikte versies bestaan louter uit tekst; je leest bijvoorbeeld dat je in een grot bent en dat je net over een schedel bent gestruikeld. Je typt: "Look skull", en je krijgt een beschrijving van de schedel, of de schedel zegt: Pas op voor de Rode Dood. Als de kamer of de schedel je gaat vervelen typ je bijvoorbeeld "Go West" en je verdwijnt door de deur of een raam naar een andere ruimte. Echt een eind hebben dit soort spelletjes meestal niet. De dungeons verkennen en het overleven, daar gaat het om.

Fantasy-studenten

Vooral onder studenten zijn de rollenspelen heel populair. Die mogen graag de universiteitscomputers gebruiken om hun fantasy-wereld te verkennen. In Australië gaf dit zoveel opstoppingen op de netwerken dat alle MUD's verboden werden. Ook bij verschillende Amerikaanse universiteiten wordt gewerkt aan een verbod op het populaire spel. In Nederland... in Nederland zijn studenten nog niet zover met netwerken dat dit soort spelletjes problemen veroorzaakt. Hebben het zeker te druk met hacken, eeh, huiswerk maken.

EVEN VOORSTELLEN

De jury, de mannen van de punten. Naar eer en geweten, tot diep in de nacht, onder protest van vrienden en vriendinnen spelen ze de spellen. Ze worstelen zich door de handleiding, mishandelen hun joysticks en joy-pads. Liters koffie en cola, veel te veel sigaretten. En dan, vaak na dagen ploeteren en piekeren, delen ze de punten uit.
Streng maar rechtvaardig.



ADAM

Het geheim van de wonderlijke haardos op dit schedeldak is, geloof het of niet, zeep, het liefste Baby Zwitsal zeep. Na het haarwassen wandelt Adam eerst een uurtje verloren rond ('Nee, ik kan nu niet komen, m'n haar moet nog drogen.') voordat hij zich voor de spiegel posteert, de zeep ietsje bevochtigt, er met natte handen overheen strijkt tot witte strepen ontstaan en dit dan in het haar wrijft. Wanneer dit te snel is gebeurt lijkt het wel alsof er snot in zit.
Spel van de maand: Jungle Strike (MegaDrive)



BEN

Op een hete zomerdag kan in het haar van Ben patat gefrituurd worden. De Murray's Superior Hairdressing Pomade, simpelweg haarvet, die met potten tegelijk in zijn blonde lokjes verdwijnt, raakt dan losgekoekt van de hoofdhuid. Hier houdt hij dan ook zijn eeuwig glanzende voorhoofd aan over, door de redactie ook vaak gebruikt om te raadplegen als glazen bol.
Spel van de maand: Space Hulk (bordspel).



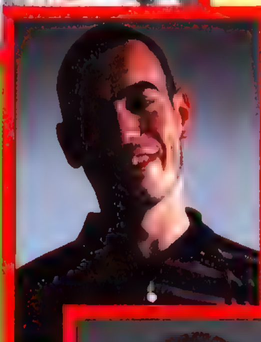
BJØRN

Altijd leuk is het om met een aansteker vlak langs Bjørn's hoofd te wandelen. Hij zal angstig in elkaar duiken want zijn haar wordt in het gareel gehouden door liters haarlak van L'Oreal, een uiterst ontvlambaar goedje. Het goudgele glansje over de coupe heen verraadt het gebruik van Timotei Honingshampoo, al hebben we dit feit niet bevestigd kunnen krijgen.
Spel van de maand: diepzeeduiken in Thailand



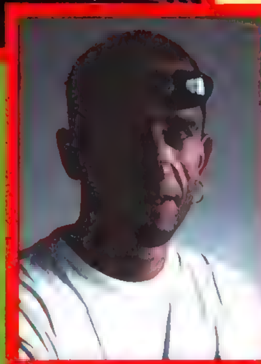
DAVID

David is puur naturel; aan zijn hoofd geen polonaise. Wel had hij enkele jaren terug problemen met gezichtshaar, steevast bleven er in de sprieten haar boven zijn lip, door hem 'snor' genoemd, etensresten van de dag daarvoor hangen. Nu is de voormalige wildeman wat aangepaster aan de wetten der beschaving, scheert hij het kinnebakkie en de bovenlip trouw en haalt eenmaal per dag de kam door het haar.
Spel van de maand: Micro Machines (MegaDrive)



KEES

Voor hen die nu angstvallig terugdeinzen voor deze boeventronie, dat is werkelijk niet nodig. Eigenlijk is Kees is een schatje, een soort uit de kluiten gegroeide teddybeer. Alleen wanneer Kees, de Benjamin van de redactie, een vechtspel in de vingers krijgt nemen ook wij, toch gelouterde en gespierde mannen, eerbiedwaardig afstand.
Spel van de maand: Deadlines negeren



MICHAEL

De tondeuse is Michael z'n beste vriend. Of het nu is om een wijkende haarlijn te verdoezelen of de eerste grijze haren te verbergen; we durven het hem niet vragen uit angst dat zijn tondeuse zich tegen onze weelderige haartapijtjes zal keren. De zonnebril die om zijn schedel geklemd zit, verblijft daar al enkele jaren. Wij menen dat hij hiermee zijn verstand bij elkaar houdt.
Spel van de maand: Bamboohutten bouwen op AntiParos, Griekenland

ANDERE MENING?

Niet eens met de mening van onze testredacteuren? Dat kan. Moeten ze wat jou betreft meteen allemaal ontslagen worden? Dat kan ook, maar dat wordt al iets moeilijker. Of misschien heb je een oplossing voor een probleem waar onze man steeds over struikelt. Bemoei je er gerust mee, schrijf!

Je loopt natuurlijk het risico dat je meteen de klos bent om zelf recensies te gaan schrijven.

POSTBUS 9194, 1006 CC Amsterdam

ZO WORDEN DE PUNTEN VERDEELD

GRAPHICS

Een ander woord voor beeld. Lopen de mannetjes echt of stuiteren ze maar zo'n beetje door het beeld. Is je ruimteschip een zwevend driehoekje of kun je de klinknagels tellen. Zijn de teksten leesbaar of krijg je na vijf minuten lezen barstende koppijn.

GELUID

Klinken raketten als spijkers over schuurpapier of barsten de levensechte laserbeams uit je speakers. Krijg je de zenuwen van steeds hetzelfde pokkedeuntje op de achtergrond of heeft Amadeus Beethoven zelf de soundtrack verzorgd. Zijn de stemmen levensecht.

PLUS- EN MINPUNTEN

Een paar opvallende positieve en negatieve kenmerken uit het spel

HOUDBAARHEIDS

Sommige spellen zijn zo moeilijk dat het wel een paar maanden duurt voordat je ze onder de knie hebt. Die hebben dus vanzelf een lange levensduur. Andere spellen raak je nooit meer aan als je ze eenmaal hebt uitgespeeld. En dan zijn er nog spellen die je na vijf minuten helemaal doorhebt, maar die je toch maanden blijft spelen. De houdbaarheid zegt dus niets over moeilijk of niet moeilijk, maar wel over waar voor je geld.

AKTIE-REAKTIE

Alle blokjes geel: een spel met uitsluitend aktie.
Alle blokjes rood: een spel dat het moet hebben van taktiek en strategie.
De meeste spellen hebben iets van beide. Dus een beetje aktie en een beetje strategie. Deze balk zegt dus iets over het soort spel.

HET EINDCIJFER.

1-4 Zonde van je spaarpot. Deze spellen zijn bedoeld om stof te verzamelen in de winkel. Lekker laten liggen.

4-6 Twijfelgevallen. Denk goed na voordat je tot aanschaf overgaat. Onze testers aarzelen maar misschien heb jij een goede reden om dit spel toch te kopen.

7-9 Kwaliteit. Hop naar de winkel.

9 *en hoger*. Hoogste kwaliteit. Superspellen. Spellen met zo'n hoge waardering mogen zich tooien met de eretitel POWER UNLIMITED POWER PREMIUM. Deze spellen horen absoluut in je bezit te zijn.

eindoordeel



POWERKID is enthousiast. Het is maar één mening, maar je hebt tenminste een beetje houvast.



POWERKID twijfelt. Misschien heb jij een goede reden om je niets van die twijfels aan te trekken, anders oppassen.



POWERKID waarschuwt. Hij zou dit spel in elk geval nooit aanschaffen.

IN DE BALKEN



SPELCOMPUTER

Bij elke test staat in de balk onderin aangegeven voor welke spelcomputer het spel geschikt is.
Als het spel voor de PC is, worden ook de systeemeisen vermeld.

PRIJZEN

Ook in de balken staan de prijzen vermeld.
Hier moet je even opletten.
Prijzen zijn altijd ADVIES-prijzen.
De winkeliers zijn soms vrij om een spel goedkoper (of natuurlijk duurder) aan te bieden.

IMPORT

Soms zie je voor een prijs IMPORT staan. Dat moeten we even uitleggen.
Er zijn twee manieren waarop een spel ons land binnenkomt.

1. Via de officiële vertegenwoordigers. Zij leveren de spellen met een Nederlandse gebruiksaanwijzing en als je zo'n spel aanschaft kun je altijd gebruik maken van telefonische hulpverlening. Helaas lopen de officiële importeurs nog vaak een beetje achter. Maar dat zal niet lang meer duren. Steeds meer 'officiëlen' onderkennen het nut van snelheid.
2. Via andere importeurs en groothandelaren. Deze importeurs kopen de spellen bij groothandels in landen die voorlopen op Nederland. Deze spellen hebben dan ook meestal geen Nederlandse gebruiksaanwijzing en ze zijn vaak ook wat duurder.

In de winkels en bij de verhuur (videotheek) kun je allebei de soorten spellen tegenkomen. Dat wil zeggen dat speelgoedzaken en grootwinkelbedrijven meestal zaken doen met de officiële impörteurs en dat computershops en videotheken graag wat voorlopen en dus liever zaken doen met andere importeurs.

REVIEW

(bespreking) betekent dat een spel overal (met Nederlandse gebruiksaanwijzing) te koop is.

PREVIEW

(voorbespreking) betekent dat een spel hier en daar in gespecialiseerde zaken te koop is en in de videotheek te huur. Meestal zit bij deze spellen de Engelse handleiding.

DANK! DANK!

Spellen en apparatuur om op te spelen werden ter beschikking gesteld door:

Atari, Vianen (03473-77272)
Nintendo, Nieuwegein (03402-51353)
Interservices, Tiel (03440-14234)
Sega, Hilversum
Omega Electronics, Echt (04754-87444)
Vandewater Enterprise, Amsterdam (020-6880205)
Computer Collectief, Amsterdam (020-6223573)
Virgin Megastore, Amsterdam
Compendium, Amsterdam (020-6381579)
MDM, Amsterdam (020-6368796)

JURASS

Als je tegen de kerst de film Jurassic Park nog niet gezien hebt, ben je ongeveer even zeldzaam als een velicoraptor in de twintigste eeuw. De film heeft de hele wereld in de ban van dinosaurussen gebracht, en vanuit alle uithoeken op de aardbol komen de (soms zeer vreemdsoortige) reacties los.

NIET KOOSJER IN ISRAEL

'Het is bekend dat de wereld pas 5753 jaar geleden geschapen is', stelt in Israël de orthodoxe rabbijn Zvi Gaffner, 'terwijl in Jurassic Park de dinosaurus wordt afgebeeld als een dier dat miljoenen jaar oud is. Deze film is derhalve in strijd met het bijbelse scheppingsverhaal en niet koosjer.'

ILLEGAAL IN RUSLAND

In Rusland dreigt de stad Jekaterinburg het decor te worden van een Amerikaans-Russisch conflict nadat de plaatselijke zender Oeral TV het dinosaurusspektakel in z'n geheel op televisie had uitgezonden. Het ging hier niet om een legale kopie van de film, en zelfs niet om een illegale kopie. Omdat de opnamen vanuit een schuine hoek waren gemaakt en halverwege de film het scherm even zwart werd, neemt men aan dat iemand z'n videocamera de bioscoop heeft ingesmokkeld en dat het zwarte beeld werd veroorzaakt door een bezoeker die even door het beeld van de cameraman liep.

SHIT IN ENGELAND, DOEM IN HOLLAND

In Engeland heeft het veilinghuis Bonham 23 stukken versteende dinosaurusstront in de aanbieding gegooid voor zo'n 1000 gulden per stuk. En in Nederland menen sombere onheilsprofeten dat de hysterische aandacht voor de uitgestorven dinosaurussen voortkomt uit het feit dat de mens zelf op het punt staat uit te sterven.

HET VERHAAL ACHTER DE SPELLETJES VAN DE FILM VAN HET BOEK

DONKERE WALT DISNEY

In 1991 verscheen het boek Jurassic Park van de hand van de Amerikaanse schrijver Michael Crichton. Hij schreef de roman omdat de vorderingen die de wetenschap maakt met het DNA onderzoek hem grote zorgen baarden. 'De mogelijkheden om het leven te manipuleren worden steeds groter.' Hij stelde zichzelf de vraag: Wat nu als zakenmensen geld proberen te verdienen aan het bio-genetisch onderzoek? Crichton verzon een 'soort donkere Walt Disney' die een amusementspark sticht op een tropisch eiland waarin de prehistorie de attractie vormt. Nog voordat hij een uitgever voor z'n boek had gevonden stond in mei 1990 iemand van de filmmaatschappij Universal Pictures bij hem op de stoep die onmiddelijk anderhalf miljoen gulden voor de filmrechten van het boek neertelde. Saillant detail is dat een belangrijke bedrijfstak van Universal Pictures bestaat uit pretparken...

HEERSERS OVER DE WERELD

Van meet af aan was Steven Spielberg de aangewezen persoon om het boek te verfilmen en de dinosaurusen op





IC PARK

het witte doek tot leven te roepen. Met films als 'Jaws' en 'E.T. the Extra-Terrestrial' had hij bewezen als geen ander het publiek de stuipen op het lijf te kunnen jagen of de tranen uit de ogen te charmeren met buitengewone schepsels in contact met gewone mensen. Spielberg, heerser over het celluloid, was onmiddellijk geïnteresseerd in het project: 'De mens en de dinosaurus, beiden in hun tijd heersers over de wereld, ontmoeten elkaar voor het eerst.' Probleem was alleen: hoe breng je de dinosaurus op een realistische manier tot leven? Hoe maak je van uitgestorven beesten, sommigen zo groot als een torenflat, een geloofwaardige grasetende brachiosaurus of een 'net echte' mensenetende tyrannosaurus. Spielberg ging op pad, vormde een 'Dreamteam' en een periode van twee jaar pre-productie begon.

TEAM REX

Spielberg huurde Stan Winston in, een 'live-action onset' puppetry (poppenspeler) expert, de man die verantwoordelijk was voor de koningin in Aliens en de pinguïns in Batman Returns. Winston dook de studio in, vormde Team Rex en verscheen een jaar later met een zeven meter grote, rond een dino-simulator bewegende computergestuurde, 6500 kilo zware T-rex. Er werden schaalmodellen van het beest gemaakt die door vier poppenspelers volledig (tot en met het knipperen van de ogen) handmatig bediend werden. De bewegingen van de kleine T-rex (Waldo genaamd) werden opgenomen door de computer waarmee de grote T-rex werd bestuurd. De beesten waren prachtig maar bewogen Spielberg niet snel genoeg.

GEHEIME GRAPHICS

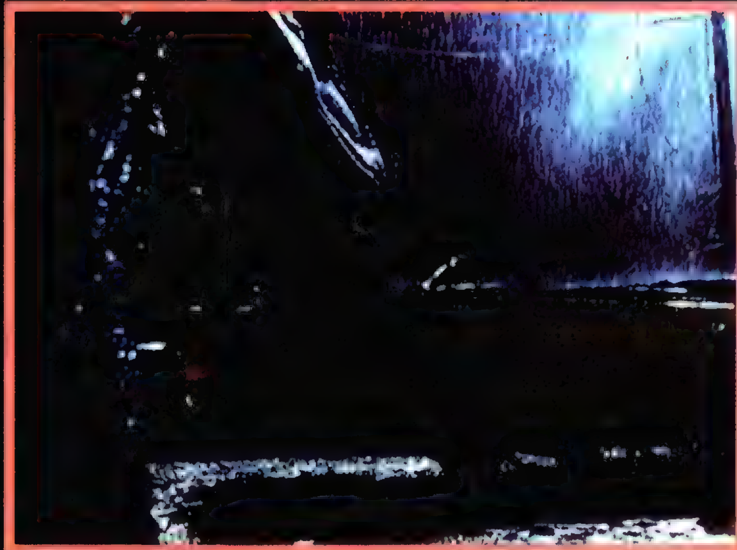
ILM, een special-effects studio, verantwoordelijk voor de effecten in Star Wars, Star Trek en vele andere films, was net klaar met de formidabele T-1000 voor Terminator II. Om Spielberg over te halen computergegenereerde graphics voor de film te gebruiken, begonnen ze in het geheim een dinosaurus in de computer te programmeren om daaruit een horde op hol geslagen dinosaurussen te vormen. Ze nodigden Spielberg uit voor een demonstratie, die toen voor het eerst zag dat Jurassic Park mogelijk zou kunnen worden.

ILM kreeg de opdracht. Zo maakten ze onder andere, op supercomputers van Silicon Graphics en Apple, het hele eiland na en gebruikten ze de data van echte satellietweerkaarten om een orkaan over het eiland te laten razen. Michael Backes, de 'computer effects designer', zegt dat alles wat in de film voorkomt eens echt mogelijk kan worden: 'Het is slechts een kwestie van computervermogen om het DNA van de dinosaurussen te herbouwen. De rest van het systeem, wel, dat hebben we voor Jurrasic Park al gebouwd, eigenlijk.'

GROOT, GEWELDDADIG EN DOOD

Het kostte Steven Spielberg drie jaar en 60 miljoen dollar om de prehistorie in de gedachten van miljoenen mensen weer tot leven te brengen. In het openingsweekeinde in Amerika bracht de film de recordomzet van 51,2 miljoen dollar op, na negen dagen (opnieuw een record) werd de magische grens van 100 miljoen dollar doorbroken. Net als in de eerste dagen van de film is het bioscooppubliek met stomheid geslagen over het levensechte gedrag en de realistische motoriek van de hoofdrolspelers, de dinosaurussen. Gevraagd naar het waarom van de fascinatie van de mens met de prehistorische reptielen antwoordde een psycholoog van de Harvard universiteit: 'Dat is makkelijk, ze zijn groot, gewelddadig en ... ze zijn dood.' 'En', lacht Steven Spielberg: 'nu zijn ze terug.'

ADAM





JURASS

Langzaam tilde Grant z'n hoofd op en kreunde. Daas van de klap keek hij om zich heen en probeerde recht op te zitten. Achter hem lag het wrak van de jeep. De wielen draaiden nog langzaam rond. Vlakbij hoorde Grant iets schuifelen in het gras... Hij keek maar alles hing als een groene waas voor z'n ogen. Verwoed schudde hij zijn hoofd en de jungle kwam langzaam in focus. Plotseling schoot hij met een ruk overeind; "Jurassic Park! T. Rex gebied! Ik moet hier onmiddellijk weg," dacht hij en keek om zich heen. Voor hem lag een makkelijk pad. Hij volgde het en kreeg bijna een hartstilstand toen een enorme Triceritops hem de weg versperde. Zonder een moment twijfel greep hij een gas granaat van zijn riem en gooide het naar het reusachtige monster. Tijdelijk verdoofd door de gaswolk lag het beest diep ademend voor Grant's z'n voeten. "Pleitte!" dacht hij en met een enorme sprong belandde hij op de rug van het prehistorische dier en rende van het beest af naar een hoger gelegen heuveltje. Deze ene keer was hij de dans ontsnapt maar Grant was dan ook niet zo maar een Paleontoloog. Het jarenlange geploeter op archeologische afgravingen maakte hem tot een atletische held die zonder moeite de avonturen van Sega's nieuwe Mega Drive spel Jurassic Park aan kan.



Wauw, ik ben er stil van. De animaties, geluiden en graphics zijn van de bovenste plank. Elke Dino kent zo z'n eigen afschrikkende geluid maar het mooist vind ik de Raptor. Vervelen zal het ook niet want het spel is knetter moeilijk. Toch is het niet zo dat je bij het spelen van Jurassic Park stijl achter overslaat van de originaliteit maar de makers besteedden zoveel aandacht aan het concept, geluiden en graphics dat het toch wel een kleine PU medaille verdient. DAVID

Gebaseerd op de Steven Spielberg's tophit film Jurassic Park brengt Sega ons een fantastisch **TWEE IN ÉÉN** avontuur

In het eerste geval ben je Paleontoloog Grant die al vechtend tegen enorme prehistorische dieren een weg zoekt uit het bedreigende Jurassic Park, in het tweede als de **MOORDZUCHTIGE RAPTOR,** een prehistorische Veliciraptor die Grant moet vinden en doden. Hangend aan lianen, klimmend over rotsen, bukkend door lage tunnels en met reuze sprongen kloven overbruggend baant de super atleet Grant zich een weg door het eerste level Jungle, onderwijl constant belaagd door luid krijsende Pteradactyls (prehistorische vogels), Raptors, gifspuwende Spitters en neushoorn lijkende Triceritops. Gelukkig beschikt Grant over verdovende pijltjes, gas granaten, raketten en het Taser bliksemgeweer waarmee hij de reuzen tijdelijk uitschakelt. Vaak glijdt Grant kreunend van de pijn vele meters lager langs het ruwe schors van bomen om uiteindelijk op een lager niveau in doornbossen terecht te komen. Elke kreun zuigt een stukje leven maar hij weet altijd weer een EHBO kistje te vinden om zich zelf mee op te lappen. Gevaarlijk balancerend en

ALSMAAR HOGER

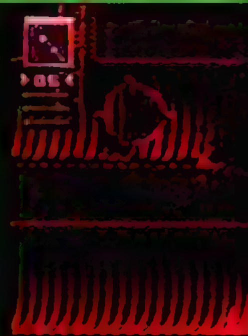
springend op uitstekende takken vliegt hij als door een trampoline afgeschoten naar een hoger niveau om daar zijn wapens bij te vullen uit de kisten munitie die her en der verspreid door de jungle liggen. Uiteindelijk bereikt hij het Power Station op level twee. Als een bezetene racet hij door het Station op zoek naar de schakelaars die de elektrische omheining van het

PARK ONDER STROOM

zetten terwijl hij buiten het 'gewone' recept van raptors ook nog de kans loopt op elektrokutie. Uitgeput verlaat hij het Power Station en vaart in level drie, achterna gezeten door dinosaurussen, de rivier met watervallen af terwijl hij jerrycans met brandstof zoekt om de motor bij te vullen. Zeiknat bereikt hij het Pump Station op level vier en duikt de claustrophobische tunnels vol agressieve Raptors en Spitters in.

HETE STOOMSTRALEN

en gesloten deuren blokkeren de doorgang maar een draai aan een klep of een druk op de knop opent de weg naar nog meer avontuur in level vijf. Even denkt Grant dat hij veilig is in het dorre en verlaten vulkanische gebied van Jurassic Park. Niets kan in dit ruige land leven en het bewijs ligt voor zijn voeten.



Hi, Mr Bronto, mag ik

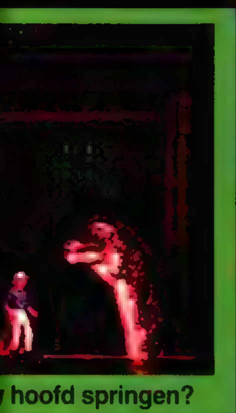
EEN DODE RAPTOR

Grant loopt er langs en plotseling springt het beest tot leven en valt samen met nog twee Raptors die uit het niets lijken te komen, Grant aan. Onze held is dood! Voor Grant blijven level 6 en 7 voorlopig geheim. Als je Grant speelt is de actie niet uitzonderlijk origineel, de ideeën lijken veel op Alien III en Flashback. Daarentegen krijg je de kans om het spel als de Raptor te spelen en deze kent zo z'n eigen Dino-bewegingen. Ons dierbaar beestje stampt graag zijn vijanden tot moes en zijn vlijmscherpe klauwen scheuren



Dit is geen Dinky Toy, maar Grant's auto!

IC PARK



...hoofd springen?

RAPPORT

GRAPHICS 9,6

GELUID 9,5

Mooi gedefinieerde Dino's

Super!

Moeilijkheidsgraad houdt het boeiend

Twee spelen in één

Niet origineel maar toch speelbaar

TENMINSTE SPEELBAAR TOT 1 ½ JAAR NA AANKOOP



AKTIE

91

Power Premium

De Jurassic Park-rage gaat niet aan de NES voorbij. Ongelooflijk dat ze zoveel gigantische beesten in zo'n kleine cassette kunnen proppen! Ze zijn er allemaal: van de één meter kleine Dilophosaurus tot de dertien meter hoge Brachiosaurus.
Beleef mee hoe we van het computertijdperk terug gaan naar de prehistorie!



Wordt je al misselijk van dit logo?

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 7,0

Spannende levels

Platform / Adventure variant

Haalt het niet bij film

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIJF MAANDEN NA AANKOOP



AKTIE TAKTIEK

77

kwaaie mensen met gemak aan flarden.

ERG PIJNLIJK

Met Grant vergeleken is Raptor een super super atleet. Hij maakt sprongen zo hoog dat je er duizelig van wordt en niemand evenaart hem in z'n klim talenten. Bovendien kruipt hij zo lenig als een kat, gebukt door nauwe passages zoals de tunnels in het Power Station. Grommen en hissen kan hij als de beste en je moet zijn onverzadigbare appetijt stillen met de kippepootjes die achteloos in de jungle achter gelaten zijn.
Raptor bestaat uit vijf levels maar ik zou zeggen, vreet je een weg door de jungle dan kom je vanzelf achter de verrassingen!

Dr. Grant mag als een van de eerste bezoekers een kijkje nemen in Jurassic Park, waar met behulp van genetische experimenten dinosaurussen zijn gekweekt.

ZIJN GROOTSTE DROOM

verandert al snel in een nachtmerrie als de gigantische beesten door een computerstoring ontsnappen!
Dr Grant staat nu voor de taak het vege lijf en de twee ander overlevenden, de 9 jaar oude Tim en zijn 12 jaar oude zusje Alexis in veiligheid te brengen op het vasteland.
De gevaren zijn talrijk en vooral groot. Voortdenderende kudden Triceratopen, die alles en iedereen op hun weg verpletteren. Zeer aggressieve Tyrannosaurussen. Die drie levens ben je zo kwijt. Nog maar goed dat je het spel met zijn tweeën kunt spelen. En maar goed dat je links en rechts wat

EXTRA LEVENS

kunt verdienen. En trouwens, wat bizar in deze omgeving: ook van de centrale parkcomputer kun je voordeel hebben.



Zeker een aardig spel, Jurassic Park. Er zijn al vaker aardige spellen gemaakt van succesvolle films. Denk maar aan the Blues Brothers, Total Recall, Terminator, Aliens. Ik vraag me altijd af of zo'n spel het ook zelfstandig zou redden. Misschien krijgt Jurassic park wel wat meer aandacht dan het verdient.
BJØRN

SEGA MEGA DRIVE
Prijs: ƒ 169,95 • Fabrikant: Sega

NES
Prijs: ƒ 109,- • Fabrikant: Ocean

ASTE…

Zo rond 50 jaar voor Christus is heel Gallië bezet door de Romeinen. Hoewel heel Gallië? De inwoners van een klein dorpje blijven zich dapper verzetten tegen het Romeinse leger. Asterix en Obelix zijn de grote helden van het dorp. Met de kracht van Obelix en de hersens van Asterix blijven deze Galliërs de Romeinen altijd een stapje voor. Hoewel... altijd?


Asterix op zijn dope, de toverdrank

OBELIX IS MISSING!

De rust in het dorpje wordt ruw verstoord als een Romeinse patrouille Obelix (notabene de sterkste man van Gallië!) ontvoert. Asterix besluit zijn beste vriend te gaan zoeken. Om Obelix te vinden moet hij heel Gallië, het Romeinse Rijk en Egypte doorkruisen.


PAF, PAF...

LEVEN KOST GELD

Onderweg wachten Asterix vele gevaren, zoals Romeinse soldaten, gevaarlijke beesten en verborgen vallen. Maar niet iedereen is tegen Asterix. Sommige mensen en dieren helpen hem en langs de route liggen stukken vlees (verborgen) waar hij van opknapt. Helaas kan hij niet lang zoeken naar etenswaren. De klok tikt door en als de tijd om is verliest hij een waardevol leven. Die levens kan hij gelukkig weer terugkopen met sestertiën. Voor de opruimingsprijs van 100 sestertiën heeft Asterix er een leven bij, als je tenminste weet waar je die levens kunt kopen.


Astirix en de Bard: jij gaat niet zingen!


Idefix ruimt Romein uit de weg

GELDBOMEN EN WOLKLOPEN

Ik begin -natuurlijk- bij Act I-I. "Easy does it" en jawel, na maar één poging haal ik, ver binnen de tijd, Act I-II. Asterix eet een paar everzwijnen en plukt wat sestertiën en verse


Asterix bij Helvetiër



Hoewel Asterix een leuk platformspel is vind ik het niet bij de top horen. Originaliteit is ver te zoeken. De bomen lijken op die uit Tiny Toons en Bubsy, de wolken op die uit Chiki Chiki Boys en de grotten op die uit The Lost Vikings. Maar goed, het gaat om de actie, en die is er genoeg. Er zijn veel vijanden die op verschillende manieren verslagen moeten worden. Als je ze een uppercut geeft vliegen ze uit hun schoenen van het scherm af en de helmpjes van de Romeinen kun je sparen. Het op de achtergrond spelende deuntje is niet irritant en dat vind ik zeker een voordeel. Al met al toch een aanrader.

BJØRN

RAPPORT

GRAPHICS 8,5

GELUID 8,2

▲ Gevarieerd platformspel

▲ Moeilijk en geen passwords

▼ Moeilijk en geen passwords

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ACHT MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

8

SUPERNES
Prijs: ƒ 159,95 • Fabrikant: Infogrames

ERIX

Ik moet rennen, springen, duiken, opstaan en dan weer doorgaan. Geen moment rust gunt Asterix mij op m'n Gamegabber. Na vele uren spelen lig ik in bed met scheelgetrokken ogen nog steeds Romeinen 'P A F voor hun kop te rammen en in ravijnen te donderen.

hamburgers uit de bomen. Al snel merk ik dat het belangrijk is niet té snel te gaan omdat sommige vijanden en wolken (waar je op kunt lopen) pas later in beeld verschijnen. Volgens de handleiding kun je `vliegpotions' krijgen.

In Egypte in een pyramide

Lijkt me leuk, maar waar zijn die?

VLIEGEN EN GEVLOGEN WORDEN

Act II-II. Een poosje later. Met toverdrank van Panoramix kwam ik ongeschonden door de braamstruiken uit act I-III en grote vriendelijke vogels hielpen me over een paar diepe ravijnen in act II-I. Eindelijk zie ik een vliegpotion. Helemaal achterin naar rechts. Pas wel op, deze potion werkt maar tijdelijk en een hoge val kan dodelijk zijn! Om over de puntige bodem te komen kan een rollende steen uitkomst bieden, maar die kan ook dodelijk zijn.

RENNEN VOOR JE LEVEN

Act II-V. Shit, door mijn `continues' heen. Gelukkig kan ik nog net zien dat de achtergrond meebeweegt. Asterix mag de linkerkant van het scherm niet raken want dan verliest hij een leven. Hij moet flink rennen om de snelheid van de achtergrond bij te houden. Puf puf, even uithijgen. Misschien tijd voor eel lekker 'vers' visje van Kostunrix?



Titelscherm

RARE JONGENS

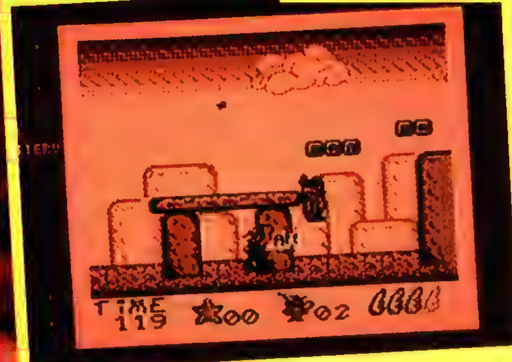
Een neurotisch deuntje klinkt en Asterix mag op weg om maat Obelix het welgevoede lijf te redden. Hij mept de eerste soldaat richting hemel, springt op een plateautje, er weer af en verdwijnt in een gat. Oh, dus voortaan alle zwarte gaten vermijden. De vijanden zijn talrijk. Verborgen in boomstronken gooien legionnairs stenen, andere Romeinen werpen speren achter hunebedden vandaan. Maar, wanneer het lukt de ketel met toverdrank te scoren deert geen enkel wapen of wezen Asterix meer.

EVERZWIJN EXPRESS

Door her en der hangende blokjes weg te rammen kan Asterix zijn geschonden gezondheid weer oplappen. Velden met omhoogstaande punten worden vermeden door op de rug van een everzwijn mee te liften. Geef het beest vervolgens een vette knal en een versgeroosterd boutje ligt voor het oprapen. Op deze wijze vervolgt Asterix zijn lange avontuur, dan weer met een bos, dan een legerkamp, dan een pyramide als achtergrond. Maar het principe blijft voortdurend hetzelfde: rennen, springen, duiken, opstaan en dan weer doorgaan. O ja, en meppen.



Lift mee op de rug van het everzwijn



... en nog een PAF



Hoeveel spelen passen er in een dozijn? Dertien? Asterix ertussen zou niet echt opvallen. Het is een leuk en lastig spel, kwalitatief is het goed maar het heeft niks bijzonders of nieuws toe te voegen. Een spel voor zenuwachtige mensen die nog zenuwachtiger willen worden.

Adam

GRAPHICS 8,0

GELUID 6,5

▲ Goed beeld

▲ Speldoos is gratis toegangskaartje voor Asterix pretpark

▼ Weinig variatie

▼ Te gevoelige bediening

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP





GAMEBOY

Prijs: ƒ 89,00 • Fabrikant: Infogrames

WF ROYAL

Allstar Wrestling is een onuitputtelijke bron van inspiratie voor de bedenkers van computerspelletjes. De belachelijk uitgedoste arrogante vechtmachines zijn dan ook de perfecte hoofdrolspelers voor een spelletje. Knokken zonder al te veel regels en met allerlei vuile trucjes zoals het afknijpen van iemand zijn strot of het indrukken van een oog klinkt me daarom bij voorbaat als muziek in de oren.



Tag team match

VALS DUURT HET LANGST

Je hebt in Royal Rumble de keuze uit twaalf verschillende worstelkampioenen die allemaal verschillende speciale vechtkwaliteiten bezitten. Er zijn drie verschillende spelvariaties. Je kunt spelen met een Tag Team van twee of drie spelers die elkaar op jouw commando afwisselen en als de scheidsrechter niet kijkt ook flink vals spelen. Het goede hiervan is niet alleen dat het spel twee keer zo lang duurt maar ook dat je de gecombineerde dodelijke technieken van twee worstelaars kunt gebruiken om je tegenstanders de vernieling in te helpen.

ALS EERSTE ERIN, ALS EERSTE ERUIT

Dan is er ook nog Royal Rumble; je begint dan in je eentje tegen een andere worstelaar maar na een paar seconden loopt de ring vol met andere worstelaars en ontstaat er een immense knokpartij. Iedereen vecht tegen iedereen en het enige doel is om niet uit de ring gesmeten te worden. Degene die als laatste overblijft is de winnaar. Bij Royal Rumble is het handig om in de gaten te houden welke worstelaars als eerste de ring in komen. Zij zijn ook het eerst afgezwakt en dus rijp voor een –deportatie naar het gangpad.

WINNEN OP KARAKTER...

De derde mogelijkheid is gewoon in je uppie tegen een door de computer geselecteerde tegenstander. Je kunt dan op drie manieren winnen. De eerste is de officiële manier: je tegenstander gedurende drie seconden tegen het canvas drukken. De tweede manier is je tegenstander net zo lang mishandelen totdat hij ter aarde stort (is ie dood ?). De laatste manier is een slimmigheidje. Eerst werp je je tegenstander uit de ring en daarna trakteer je hem op zo'n pak rammel dat hij bewusteloos op de grond blijft liggen. Jij snelt dan als de gesmeerde bliksem weer terug de ring in, waar de scheidsrechter al begonnen is met aftellen. Als hij bij de tien is ligt je tegenstander nog buiten de ring en wordt hij automatisch gediskwalificeerd.

even voorstellen:



MACHO MAN RANDY SAVAGE

De worstelaar met het meest indrukwekkende resumé: tweevoudig wereldkampioen en eenmalig intercontinentaal kampioen. Zijn "Flying Elbow-Drop" is ongenadig. Maar Randy zou nog vaker zijn doel raken wanneer hij tijdens het vechten zijn zonnebril zou afzetten.



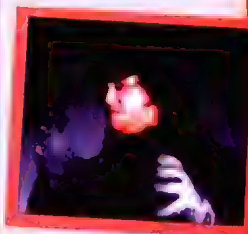
NARCISIST

Deze voormalige body-builder vindt zichzelf een mooie jongen. Ijdeltuiten schoppen het in het algemeen niet zo ver in de ring maar Narcisist is een uitzondering op deze regel. Zijn dubbele Nelson is een gevreesde move, niet in de laatste plaats omdat de Narcisist weigert deodorant te gebruiken.



CRUSH

Een beachboy uit Hawaii. Hij begon met worstelen om zijn surfplank af te betalen maar heeft de smaak nu goed te pakken. Zijn geheime wapen is de "Headcrush". Een trucje dat hij geleerd heeft door kokosnoten met zijn blote handen open te breken.



THE UNDERTAKER

Deze sinistere figuur is al meerdere malen voor lange tijd geschorst door de Worstelbond. The Undertaker neemt het niet zo nauw met de spelregels. Zijn motto is: de een zijn dood is de ander zijn dood.



Gevecht gaat buiten de ring verder



Tag team lost elkaar met handklap af

REVIEW

RUMBLE

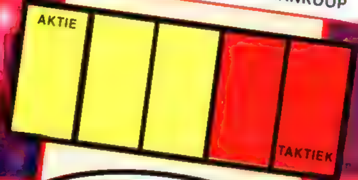
RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 8,5

- ▲ Intensief speelplezier
- ▲ Lange vechtpartijen
- ▼ Er bestaan betere knokspelen

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



8,5



BRET "HIT-MAN" HART

Een levensgevaarlijke tegenstander die zijn bijnaam eer aan doet. De Canadees slaat bij wijze van conditie-training spijkers door de palm van zijn hand heen. Zijn speciale move, de "Sharpshooter" is dodelijk.



TATANKA

Nog geen drie jaar oud was deze indiaan toen hij voor het eerst zijn haar knalrood verfde. De Cherokee-stam waar hij deel van uitmaakte verstootte hem direct. Tatanka werd vervolgens opgevoed door de bisons op wie hij zijn eerste worsteltechnieken oefende.



RIC FLAIR

Een volle broer van Marco Bakker en zeker geen onverdienstelijk worstelaar. Zijn grijze haren verraden dat hij al langer in het vak zit dan de meeste van zijn tegenstanders. Zijn "Figure-Four Leglock" mag dan wel prehistorisch zijn, effectief is die zeker.



SHAWN MICHEALS

Als Shawn niet in zijn snackbar in Purmerend werkt deelt hij de "Back Suplex" uit in de ring. Ooit schopte hij het tot de intercontinentale kampioen maar sinds hij steeds meer tijd ging besteden aan het blonderen van zijn haar is het met zijn vechttechniek bergafwaarts gegaan.



Ik vind Royal Rumble een waanzinnig spel. De gevechten duren lekker lang en je kunt goed uitdokteren hoe je je tegenstander het beste kunt uitschakelen. Het is ook leuk om buiten de ring te vechten. je kunt dan het hoofd van je tegenstander tot gort slaan op de rand van het dranghek of zijn beugeltje eruit rossen met een "per ongeluk" achtergebleven klapstoel. Het is geen high-tech vechtspel zoals Mortal Kombat maar daarom wel zo verfrissend.

KEES



Royal Rumble (iedereen vecht met iedereen)

"MILLION DOLLAR MAN" TED DIBIASE

Ted claimt de rijkste worstelaar van de wereld te zijn. Of zijn bankrekening hetzelfde volume heeft als zijn genadeslag de "Sleepholder" valt nog te bezien. In elk geval heeft hij als tweevoudig Tag Team-kampioen wel een aardig zakcentje verdiend.



MR. PERFECT

De grootste sukkel van het stel. Net als zijn collega's loopt hij over van zelfverzekerdheid en krijgt er geen genoeg van om zichzelf te bekijken in zijn latex vechtkostuum. Doet mee voor spek en bonen.



YOKOZUNA

In zijn geboorteland Polynesië was hij jarenlang kampioen onbeperkt spare ribs eten. In Japan verdiende hij zijn brood als menselijke skippiebal en in de Verenigde Staten, het land van de onbeperkte mogelijkheden, verdient hij nu zijn brood als worstelaar.



RAZOR RAMON

Hij is woonachtig in Miami, Florida, maar is eigelijk afkomstig uit Cuba. Zijn zuidelijke temperament heeft al meer dan eens collega-worstelaars in het ziekenhuis doen belanden. Het geheime wapen van deze met goud behangen Cubaan is "The Razor's Edge", een rugbreuk is het gevolg.



SUPER NINTENDO

Prijs: ƒ 149,95 • Fabrikant: LJN

The Addams Family PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT

Een 'scavenger' is een schooier, iemand die tussen het afval zoekt naar voedsel en bruikbare dingen. In dit spel is de scavenger Pugsley, het altijd hongerige, te dikke zoontje van de Addams Family, het gezin dat zo griezelig en komisch tegelijk was dat het een eigen televisieserie kreeg. En nu al hun tweede spel

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 8,0

- ▲ Grappige geluiden.
- ▲ Leuke 'griezelachtergronden'
- ▲ Volkomen verschillende kamers
- ▼ Sommige levels zijn erg kort

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



8

DODELIJKE SCHETEN?

Pugsley's zusje Wednesday heeft op zes plaatsen in huis tegenstanders voor haar broertje verstopt. Pugsley moet deze tegenstanders vinden en overwinnen. Hoe hij dit feitelijk doet weet ik niet helemaal zeker, want het is de bedoeling om hem bovenop zijn tegenstanders te laten springen. Die bezwijken vervolgens, waarschijnlijk onder het gewicht van de dikke zware Pugsley, maar het is ook mogelijk dat ze acuut overlijden door de scheten die Pugsley laat bij het springen en die in ieder geval klinken alsof ze dodelijk zijn.

OMA IN DE MARTELKAMER

De eerste kamer waar ik Pugsley liet zoeken was de kamer van zijn Oma. Zij woont in een heuse middeleeuwse martelkamer waar geniepige riddertjes met scherpe zwaardjes Pugsley proberen te prikken en een grote metalen bol met uitstekende punten keer op keer tot de aanval overgaat.

KAAS EN KOGELS

Daarna liet ik hem een kijkje nemen op zolder, het domein van Lurch. Hier wonen ook heel veel muizen die smijten met dodelijke stukken kaas en overal staan kanonnen die voortdurend hun vernietigende kogels afvuren. Tenzij Pugsley op zo'n kogel springt, dan is het vooral een heel snel vervoermiddel.

KIKKERS EN KEUKENS

Hierna bracht ik Pugsley naar de keuken, waar Uncle Fester meestal z'n alchemische experimenten doet. Die keuken was toch al niet zo fris, want her en der liepen dikke kikkers die er vooral plezier in hadden bovenop kleine jongetjes te springen. Hier leerde Pugsley een belangrijke les over kikkers in keukens: plet ze voordat ze jou pletten. Het tweede wat hij hier leerde: sta niet te lang in het vuur van de gasbrander, want kleine jongetjes zijn niet hittebestendig.

HET KIND EN HET BADWATER

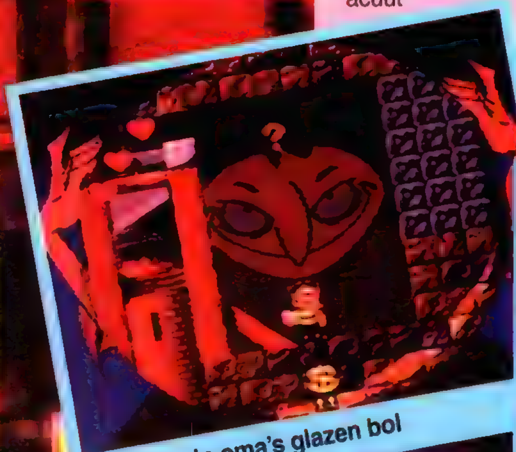
Vies geworden van de kikkers werd het tijd om Pugsley naar de badkamer te sturen. Die was overgenomen door grote eenden die minder gevaarlijk waren dan ze eruit zagen. Een paar keer erop springen was voldoende om ze te laten verdwijnen. De zeep bleek veel gevaarlijker te zijn. Pugsley gleed steeds uit en kwam dan in het badwater terecht waarin hij verdronk. Kleine Pugsley kon namelijk nog niet zwemmen, zelfs een ondiep plasje was genoeg om hem te laten verdrinken.

Het jongetje had nu al zoveel meegemaakt dat ik besloot hem een poosje te laten rusten. Spelers die nieuwsgierig zijn naar de inhoud van de resterende twee kamers en wat minder mededogen hebben met kleine jongetjes kunnen hem echter gerust in één keer door laten gaan want uit zichzelf vraagt Pugsley echt niet of hij al naar bed mag. Zo zijn kleine jongetjes nu eenmaal.

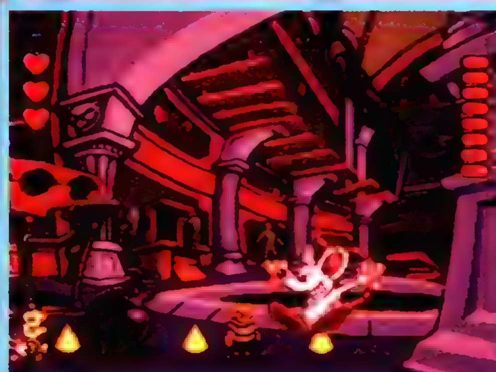


Op TV is de Addams Family altijd goed voor een half uurtje griezelig vermaak. Op de Super Nintendo is dat evenzeer zo, al heb je wel wat langer dan een half uurtje nodig om Pugsley levend het einde van het spel te laten bereiken. Alleen jammer dat je dit soort spelletjes meestal niet kunt saven. Gelukkig blijft het leuk zoals Pugsley z'n tegenstanders plet. Vooral dat geluid dat hij erbij maakt, een soort scheet, is zo goed gedaan dat ik blij ben dat je op tv niets kunt ruiken.

BEN



Op zolder in oma's glazen bol



Trap deze muizenbaas op z'n staart

SUPER NES
Prijs: ƒ 159,00 • Fabrikant: Ocean

MARIO IS MISSING

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 8,0

Goed idee

Groot spel

Duurt lang

Irrelevante informatie

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN MAAND NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

7

Toen ik van de zomer in New York op vakantie was waren de straten volgeplakt met gigantische posters van dit nieuwe spel uit de Mario-cyclus. Raak gerust niet in paniek: dit is géén briljant nieuw platformspel rond de loodgietende broers uit Brooklyn.

Mario Is Missing is de eerste poging van Nintendo om de aardrijkskunde-lessen op de lagere school te vervangen door een computerspelletje. Een nobel streven, vind ik. Het schoolbord en de vergeelde landkaarten zijn niet meer van deze tijd. Ik zou er dan ook niet raar van opkijken als binnen nu en tien jaar educatieve computerspelletjes een belangrijk onderdeel worden van het lesprogramma op de lagere scholen.

HULP VOOR HET TEST-TEAM

Om dit spel optimaal te kunnen testen had ik de hulp ingeroepen van mijn zusje. Zij is tien jaar (bijna elf) en net als ik gek op Mario. Aangezien mijn topografische kennis niet veel verder gaat dan Amsterdam Centrum en mijn zusje bij de aardrijkskundeles liever op haar Gameboy speelt besloten wij op een regenachtige zondagmiddag om dit SNES-varkentje eens te wassen.

ZE SMELTEN DE POLEN!

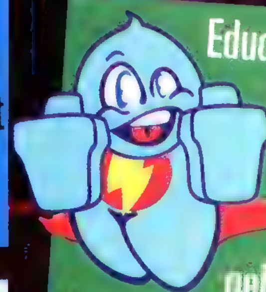
Mario wordt ergens op onze planeet gevangen gehouden door Bowser. Op de tengere schouders van broer Luigi ligt nu de taak om Mario terug te vinden en het nieuwste duivelse plan van Bowser te saboteren. De gemene draak heeft zijn leger van gehersenspoelde schildpadden in alle grote steden over de hele wereld belangrijke historische voorwerpen laten stelen en wil van de opbrengst van de buit haardrogers kopen om daarmee de Noord- en Zuidpool te laten smelten. In zijn dromen mischien! Want Luigi is al onderweg.

WAAR ZIJN WE?

Om Mario te vinden moet hij eerst alle grote steden bezoeken en daar orde op zaken stellen. Maar wat valt er nou te leren? Om te beginnen moet je er eerst achter zien te komen in welke stad je je bevindt. Dat kom je te weten door voorbijgangers vriendelijk aan te spreken en hun cryptische informatie te combineren met datgene wat je om je heen ziet. Als je daar achter bent gekomen pak je de “Plumber's Toolbox“ tevoorschijn en haal je de dino Yoshi met behulp van de ”Globulator“ naar de stad in kwestie toe.

WAAR MOETEN WE HEEN?

Een andere opdracht die in iedere stad vervuld moet worden is het retourneren van de gestolen kunstvoorwerpen. Drie van de tientallen schildpadden die ronddartelen in zo'n stad hebben een kunstvoorwerp bij zich. Als je het afgepakt hebt moet je op zoek naar het museum of de dierentuin waar het vandaan komt. Om dat te kunnen doen moet je eerst te weten komen welk kunstvoorwerp je in handen hebt en waar het vermist wordt. Bij de informatie-stands hebben ze daar handige folders over. Heb je Yoshi tussen je benen en zijn alle drie de kunstvoorwerpen teruggebracht naar de juiste plek? Dan is de stad weer veilig en weet jij wat meer over deze plek.



Educatief? Inderdaad. Zo weet mijn zusje nu als enige in haar klas dat de tempel in Peking is gebouwd zonder spijkers en dat de meeste stammen in Kenya hun haar verven met Ocher-plantjes. Wauw! Jammer genoeg hebben ze bij haar op school meer ontzag voor iemand die Streetfighter II kan uitspelen. Na acht steden bezocht te hebben hield ik het voor gezien en aangezien Mario Is Missing niet te spelen is wanneer je de Engelse taal niet beheerst haakte ook mijn zusje al snel af. Zonde, want het idee van een educatief computerspelletje is heel goed. Maar zolang dit spel niet in het Nederlands vertaald wordt is het nutteloos. We hadden onze tijd beter kunnen besteden met het lezen van een goed boek.

KEES



Dit is vast niet Boulder, Colorado



Graffiti in Italië



De landkaart

SUPER NINTENDO

Prijs: *f* 169,95 • Fabrikant: The Software Tools.

Supernes CONGO'S CAPER

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 7,0

- ▲ Origineel idee
- ▲ Sappige graphics
- ▼ Te makkelijk
- ▼ Stugge bediening

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

8


In grot achtervolgd door tyrannosaurus

It's a jungle out there. Jarenlang ben je een wollig chimpanseetje dat woont temidden van dinosaurussen, Pteranodons (vliegende hagedissen) en Fuzzynecks (holbewoners met een fobie voor scheermesjes) die altijd klaar staan om je af te maken. De enige lichtpuntjes in je leven zijn een knots en je lieftallige chimpvriendinnetje.
Maar godzijdank bestaat er een hogere kracht.

Een magische robijn valt uit de hemel en helpt de evolutie een handje. Jij en je vriendinnetje veranderen als bij toverslag in mensapen. Het feest kan beginnen... Het lot van de toekomstige mensheid ligt in jouw handen, er moet nu dus maar eens flink voortgeplant worden. Maar een posse van vijf demonen strooit roet in het eten; ze ontvoeren je vriendin voor hùn onzedelijke praktijken. Dat dit niet oké is snapt zelfs een aapmens zoals jij.

PECH VOOR TYRANNOSAURUS REX

Tijd voor gerechtigheid! Je een weg banend door het leger van Fuzzynecks en Pteranodons bereik je de rand van de jungle. Daar wacht een Tyrannosaurus je op om te voorkomen dat je de werelden van de demonen binnengaat. Pech voor hem. Ga zo dicht mogelijk bij zijn bek staan. Wees niet bang, hij bijt niet, hij kotst alleen maar Fuzzynecks uit. Die Fuzzynecks moet je meteen weer terugslaan in zijn bek. Doe dit tien keer en je kunt verder op zoek naar je vriendinnetje.

PREHISTORISCHE FRUITAUTOMAAT

In de vijf werelden die nu voor je liggen word je opnieuw tegengewerkt door Fuzzynecks en Pteranodons. Maar aangezien jij een paar stappen vóór ligt in de evolutie is dat geen probleem. Sterker nog, je kunt deze tegenstanders goed gebruiken. Spring op het hoofd van een springende Fuzzyneck en incasseer verborgen edelstenen. Deze diamanten, robijnen en saffieren geven je een extra sterke knuppel, extra levens, superkracht of ze laten je een kansje wagen op de prehistorische fruitautomaat.

OOK JIJ KUNT EEN FOSSIEL WORDEN

Onderweg kom je soms dierenbeulen tegen die een onschuldig roze vogeltje aftuigen. Grijp even in en de vogel brengt je uit dankbaarheid naar een geheime wereld waar je extra levens kunt halen. Aan het eind van iedere wereld wacht een van de demonen je op. Wees op je hoede want zij bezitten krachten die in een handomdraai een fossiel van je maken. De beste manier om deze kleine duivels te overwinnen is door de hit-and-run tactiek toe te passen.

DE LIEFDE GAAT DOOR DE MAAG

De laatste demon bevindt zich in de buik van een Tyranno-Saurus. Na een zwemtocht door de maagsappen en een levensgevaarlijke wandeling langs de nierstenen ontmoeten jullie elkaar in de lever. Probeer niet te veel te denken als een aap en laat je menselijke strategie en geduld hem ten onder brengen. Wanneer dit gelukt is komt je vriendinnetje vrij en kun je verder gaan waar je gebleven was. Leve de evolutie!



Congo's Caper is een van de leukste nieuwe platformspelletjes van de laatste tijd. De vijf werelden zijn totaal verschillend, zien er prachtig uit en zitten vol met kleine geintjes. Het nadeel is dat het te makkelijk is. De extra levens liggen voor het oprapen en wachtwoorden zorgen ervoor dat je niet iedere keer door alle werelden hoeft te gaan. Na een paar avonden intensief spelen kan iedereen met een beetje Mario Bros-ervaring Congo Capers uitspelen. Het is een leuke snack maar zeker geen meesterwerk.
KEES



Als je
beu
Fina
voor jou.
verste verte
van Brawl Brothers hee
om te spelen. Je hebt e
moves en de ruige tegens
wegingen op te testen zi
vloed. Het nadeel van dit
dat je ze vrij snel helema
dus ook redelijk snel

SNES
Prijs: ƒ 139,95 • Fabrikant: Data East

P R E V I E W

FINAL FIGHT 2

HELP DE MEESTER

Tijdens de vakantie van onze held Guy heeft de Gang zijn meester Genryuasi en zijn dochter Rena gekidnapped. Jouw taak is het om in de gedaante van Haggar, Maki of Carlos Myamoto, het schorem af te maken en de meester en zijn dochter te bevrijden.

AFSCHUIMEN EN SCHOONVEGEN

Deze opdracht brengt je in zes verschillende landen alwaar je eerst de straten schoonveegt om daarna de baas van de betreffende locatie te lijf te gaan. Als je de straten van onder andere Parijs, Londen en Holland afschuimt kom je gelukkig niet alleen maar vijanden tegen. Je vindt er ook donuts, koffie en schoenen die je bonuspunten of extra energie opleveren.



Als je in de veronderstelling leeft dat de Mad Gear Gang zich in Final Fight 1 uit de weg heeft laten ruimen heb je het mis. Het tuig en het schorem zijn terug en ze hebben de wereld weer in de palmen van hun ongewassen handen.

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 7,5

▲ Leuke moves

▼ Vaak onoverzichtelijk

▼ Gaat snel vervelen

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP



7⁵

...n onnadenkend ...werk houdt is ...ight 2 geknipt ...oewel het in de ...et de kwaliteit ...s dit spel leuk ...aantal geinige ...nders om je be...er ook in over...ort spelletjes is ...uitspeelt en ze ...an vervelen.

KEES

SUPER NINTENDO

Prijs: ƒ 189,95 • Fabrikant: Capcom

TUFF ENUFF

Fighting Spirit

Voor het voltooien van deze missie heb je de keuze uit vier aspirant-helden: Syoh, een Japanse beoefenaar van duistere vechtkunsten, Zazi, zijn Amerikaanse concurent, Kotono, een meisje uit het land van de rijzende zon dat gespecialiseerd is in messenwerpen en "last but not least" Vortz, een worstelaar uit ons eigen kikkerlandje. Als je een keus gemaakt hebt uit een van deze vechtspecialisten begint de strijd.

WACHTEN OM TE WINNEN

Je eerste tegenstanders zijn de drie specialisten die jij niet gekozen hebt. Wanneer je hen zonder al te veel kleerscheuren hebt omgelegd begint het gevecht tegen de zes helpers van de duivelse Fighting King. Al deze hulpbazen hebben dodelijke specialiteiten, het is daarom aan te raden om in het begin afwachtend te werk te gaan. Laten zij zich maar uitsloven en al hun speciale moves demonstreren, dan kun jij uiteindelijk ongenadig toeslaan.



Kies je speler

Het is een bekend verhaal: na een alles vernietigende wereldoorlog wordt onze planeet met ijzeren hand geregeerd door een bovennatuurlijke tiran. Jij bent de uitverkorene die hem van zijn troon moet stoten om zo de mensheid te bevrijden van deze onderdrukker.

DODELIJKE DUITSER

De gevaarlijkste van het stel is de Duitser K's (Kees ?) met zijn dodelijke kunstarmen. Pak hem als hij springt en laat je vooral niet in een hoek drijven want deze langharige barbaar verandert je meteen in ninjasalade. De Fighting King zelf is natuurlijk helemaal een pittig koekje.



Fighting Spirit is een "beat um up"-spel volgens de beste traditie. De tegenstanders zijn allemaal verschillend en spreken tot de verbeelding. De special moves zijn bijna authentiek aan die van Streetfighter II en laten zich ook gemakkelijk bedienen. Kortom: een aanrader voor de vechtersbazen onder jullie die na Mortal Kombat en Streetfighter II Turbo behoefte hebben aan meer vers bloed.

KEES

RAPPORT

GRAPHICS 8,5

GELUID 8,0

▲ Snel spel

▲ Goed te bedienen

▼ Niet origineel

▼ Te gekke animaties

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



8⁵

SUPER NINTENDO

Prijs: ƒ 169,95 • Fabrikant: JALECO

REVIEW

SUPER JAMES POND

Dokter No, eh ik bedoel Maybe, heeft een speelgoedfabriek overvallen en pinguins gesaboteerd door er bommen in te stoppen. S. Claus heeft de geheime dienst MI-5, eh ik bedoel F.I.5.H, gevraagd het probleem op te lossen. Het hoofd van de dienst, M, eh ik bedoel F, heeft hun beste man ingezet: Bond, James Bond, eh ik bedoel Pond, Super James Pond.

NAMAAK 007

Super James Pond is de SNES-versie van het inmiddels klassieke platformspel Robocod, dat bestaat voor de Amiga en de Megadrive. Net zo min als Robocod heeft Super James Pond enige overeenkomst met de bekende Geheim Agent 007 uit de James Bond-serie. Waarom de makers van dit spel dan toch zo'n moeite doen om in de namen van de diverse hoofdrolspelers een overeenkomst met de echte Bond te suggereren is mij een raadsel. Ik bedoel maar, FI5H agent Pond bezit niet eens een vuurwapen. In plaats van te slaan of te schieten overwint hij z'n tegenstanders door er bovenop te springen.

HUICHELENDE SPEELGOEDBEREN

Gelukkig is de schijngelijkenis met 007 niet echt een bezwaar. Zolang je geen ouderwets knokspel verwacht is Super James Pond een ogenschijnlijk kinderachtig spel met een makkelijk begin, maar als je een paar levels hoger komt wordt het behoorlijk moeilijk om je een weg naar het einde van het level te banen. Dat merk je bijvoorbeeld aan die olijk kijkende speelgoedberen die aanvankelijk niets anders doen dan je vriendelijk toelachen, totdat er een reuzenexemplaar tevoorschijn komt die je een stuk of vijftien keer op z'n kop moet springen om hem onschadelijk te maken.

PIJN OP DE TREIN

Als je de speelgoedfabriek van de Kerstman vanaf de buitenkant verkent zul je allerlei geheime levels tegenkomen waarvan ik de aanstormende trein de leukste vond. Om die te overleven moet je in beweging blijven, net zo lang tot de trein voorbij is. Op zulke momenten kan zo'n trein echt eindeloos lang lijken. Aan het eind van de trein kun je in een vliegtuigje springen en op een comfortabele manier je weg vervolgen.

1, 2, 3 EN STREK!

Deze James heeft dus geen wapens, alleen spring- en rekkracht. Rekkracht? Jazeker, deze agent heeft een telescopisch lichaam dat hij echt ontzettend lang kan uitrekken. Handig als je bepaalde sprongen niet kunt maken. Dan rek je James naar het plafond waar hij zichzelf kan vastgrijpen om op die manier zijn weg te vervolgen door de negen lange levels om uiteindelijk de strijd met Dr. Maybe zelf aan te gaan.

Niet wachten op de trein, maar rennen

Snoep verstandig, doodt een dropje

Persoonlijk hou ik er niet zo van om voortdurend bovenop de tegenstanders te moeten springen. Geef mij maar een vuurwapen of een goed getraind lichaam met een flitsende lowkick. Desondanks denk ik dat Super James Pond op de SNES een klassieker kan worden. De beelden zien er goed uit, het muziekje is simpel maar aanstekelijk en het spel begint makkelijk maar wordt al snel behoorlijk moeilijk. Voor een platformspel is het zeker de moeite waard.

BEN

RAPPORT

GRAPHICS	8,0
GELUID	7,0

+ Heldere, scherpe beelden.
+ Simpel maar aanstekelijk muziekje
- Gelijkenis met James Bond slaat nergens op
- Soms is het allemaal te schattig

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

7⁵

SUPER NES

Prijs: ƒ 149,95 • Fabrikant: Millenium • Distributeur: Ocean

MECHWARRIOR



Titelscherm



Er is al heel lang behoefte aan een spel zoals Mechwarrior, dat adventure en actie combineert. Een goede verbinding van deze twee elementen zou moeten leiden tot een intensief en spannend spel met een hoog verslavingsgehalte; iets dat gedeeltelijk gelukt is bij Mechwarrior. Het nadeel van het adventure-deel is dat je in het begin veel tijd kwijt bent aan het verzamelen van informatie en de contract-formaliteiten. Het actie-gedeelte daarentegen is vaak te kort en te eentonig. Maar laten we niet lullig doen, want er bestaan niet zoveel van dit spelletjes. Dus: Mechwarrior is een leuk spel met een hoge moeilijkheidsgraad. En we weten allemaal wat dat betekent: urenlange frustraties en maandenlang speelplezier.

KEES

Wraak is de ultieme drijfveer. Stel je voor: op je twaalfde vermoordt een leger van gigantische vechtmachines (Mechs) jouw vader, moeder en zusje. Waarom? Omdat je vader een kolonel was in de elite-garde van het Davion leger, de heersende macht in de kern van de Verenigde Zonnen.

Je vader was niet zomaar een kolonel, maar iemand die het beste was in het vechten tegen een Mech en in het geheim trachtte te infiltreren in de top van het vijandelijke kartel 'The Dark Wing Lance'. Op twaalf januari van het jaar 3017 doet deze actie hem de das om en wordt hij met de rest van zijn familie gefrituurd in een spervuur van vijandelijke troepen. Maar het Dark Wing Lance-kartel vergat de zoon van de kolonel, Herras Ragen, die zweert de dood van zijn familie te wreken. En daar begint jouw taak.

FREE-LANCE WARRIOR

Jij bent Herras maar dan tien jaar na dato, op zoek naar The Dark Wing Lance. Je bent in de voetsporen van je vader getreden en bent Mechwarrior geworden. Niet bij het leger van Davion maar freelance. Je bent een premiejager en je neemt iedere opdracht aan die je dichter bij de moordenaars van je ouders kan brengen.

SUPERMARKT VOOR MOORDENAARS

Om te weten te komen welke opdracht de juiste is moet je voordat je een contract tekent rondhangen in het Zero Zero Cafe. Daar maak je een praatje met je collega-premiejagers en kijk je naar het nieuws op TV. Daarna bezoek je de favoriete winkel van iedere premiejager, het Mech Complex: een soort supermarkt voor moordenaars alwaar de hitte-zoekende raketten en de kernkoppen tot aan het plafond zijn opgestapeld. Maar voordat je daar echt uit je dak kunt gaan zul je eerst wat poen moeten verdienen. Dus aan de slag!

VERNIETIG DE VERNIETIGERS

Er zijn acht verschillende opdrachten die allemaal op hetzelfde neerkomen: vernietig de vijandelijke Mechs voordat ze jou te grazen nemen. Als je de opdracht vervuld hebt race je zo snel mogelijk naar het Mech Complex om je oude Mech te laten oplappen en wat nieuwe oorlogs-speeltjes aan te schaffen. En dan is het op naar de volgende planeet.

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 7,5

+ Combinatie van adventure en actie
+ Aantrekkelijk wapenarsenaal
− Opdrachten lijken veel op elkaar
− Saaie contractformaliteiten



AKTIE — TAKTIEK

8⁵


Gevechtsscherm



Overzicht van de Mech

SUPER NES
Prijs: ƒ 169,00 • Fabrikant: Activision

MASTERBLASTER 2

Het is toch al weer een jaar of vier geleden dat Jason een einde maakte aan het malafide ge-etter onder de grond van de Plutonium Boss en z'n radioactieve mutanten. Jason's enige herinnering aan die barre tijd is S.O.P.H.I.A., het voertuig waarmee hij het tuig stopte en dat nu in de stal staat te rotten.

Op een avond, terwijl de bliksem razend de hemel trachtte te splijten, werd Jason wakker door de inslagen bij de stal. Tot zijn ontsteltenis bleek het hemelsvuur te transformeren tot een verschrikkelijk wezen en voordat hij wist wat er gebeurde sloeg het in zijn huis, stortte het dak in en een balk raakte Jason...
Toen hij eindelijk weer bij kwam bleken er onderdelen van S.O.P.H.I.A. te ontbreken. Hier zat een luchtje aan en hoewel hij niet kon weten dat het bliksemwezen plannen bekokstoofde om moeder aarde uit haar evenwicht te brengen, besloot Jason toch maar weer een nieuwe S.O.P.H.I.A. te bouwen en op zoek te gaan naar het kwaad.


Titelscherm


Level 1 uit de wagen

MOOI DOOSJE

Tja... Geachte lezer we hebben hier weereens te maken met een standaard Platform Game verpakt in een nieuw en best wel mooi doosje maar helaas zonder vernieuwende ideeën. Jason trekt zeven levels lang ten strijde tegen het 'verschrikkelijke wezen' (kom op, een beetje fantasie gebruiken!) in de hoop zijn kindertjes misschien een toekomst te bieden? In het eerste level rijdt Jason in de S.O.P.H.I.A. rond die verdacht veel op een tank lijkt. Zijn belagers, de radioactieve mutanten, robots, en de gemeen stekende wespen, tracht hij met granaten af te schieten. Zo nu en dan vindt hij een hartje en dan kan z'n geluk niet op want het geeft hem een brokje nieuwe energie.

NESTEN

Wulps springt Jason van het ene in de lucht zwevende eiland naar het andere, ondertussen de maffe en nietszeggende balletjes die langs de boomstam op een neer reizen ontwijkend. Jason heeft voor deze ongein een goede reden. Hij zoekt naar het nest van de Mini Boss om die een kopje kleiner te maken zodat hij met het achtergebleven wapen of hulpstuk op zoek kan naar het nest van de Main Boss om die een kopje kleiner te maken zodat hij met het achtergebleven wapen of hulpstuk op zoek kan naar de uitgang van het level... He, wacht eens even. Val ik nou in herhaling? Oh ja volgende level. Nou Jason zoekt naar het nest van .... Alleen nu bestoken vurige vuurballen hem en zitten we geloof ik onder de grond en de kleur van het decor is ook veranderd. Zo nu en dan moet Jason uit de S.O.P.H.I.A. stappen en gaat hij lopend verder of zie je het spel van boven zodat je Jason door een labyrint kunt navigeren. Ieder nest dat hij verovert biedt hem een nieuw hulpstuk zoals bepantsering, een gepolariseerde bril om optimaal te zien in het felle licht van de vulkanische grotten, een drieweg kanon en nog veel meer fantastisch speelgoed. Ach, the game is the same as it ever was!


Level ondergronds


Gevecht met rups (sidescreen)



Ik geef toe de graphics en de geluiden zijn mooi maar de game mist iets. Het is net alsof ik een boek voor de achtste keer lees met het enige verschil dat de kaft en de lettertype zijn verandert. Spelletjes zijn duur en ik zou zeker iets anders voor mijn geld kopen. Trouwens, enig idee wat S.O.P.H.I.A. betekent?
DAVID

RAPPORT

GRAPHICS 8,8

GELUID 8,0

 Graphics redelijk mooi

 Geluid o.k.

 Weinig origineel

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP





SEGA MEGA DRIVE
Prijs: ƒ 159,95 • Fabrikant: SunSoft

MICROMACHINES

Action! Wat een te gek race spelletje en origineel, niet te geloven. Dit keer geen blinkende Porsche uitgedost met een turbocharger die door de straten van San Francisco scheurt. Nee, lekker klooien met digitale racewagentjes in de badkuip of op de omgebouwde eettafel.

Riemen vast en aan de slag. De handleiding lees je maar een andere keer. Het enige wat je moet weten is dat je met knoppie B gas geeft (remmen kan met A maar wie wil dat nou?).
Kies een computer coureur en begin onmiddellijk met een korte kwalificatie ronde speedboot racen in moeders bubbelbad. Daarna begint de lol pas echt. Neem het op tegen Jethro, Joel of een van de anderen in de Four by Four race op de ontbijttafel. Meisjes doen ook mee en zie daar, Anne's voet jeukt al. Alle vier de coureurs klaar? There we go, Yihaaa! Rossen, botsen, glijden, glibberen, slippen door het met cornflakes afgezette parcours. Pas op, een plas gemorste melk! Wham, knetter hard tegen een halve opgegeten wafel en met de wielen spinnend in de kleverig stroop. Aih, van de tafel op het keukenzeil gedonderd. Geeft niks, met gierende banden de race onder tafel voortzetten.
En dan na drie ronden de cornflake-finish.

SCHOOLBANKEN

Gewonnen? Dan even in de speciale Ruff Trux Time Trial terreinwagens het extra moeilijke circuit binnen een bepaalde tijd voltooien voor een extra leven. Lukt dat niet gewoon door naar de volgende uitdaging; de race met de Sports Cars op de lessenaars! Een met krijt getekend circuit wild zig zaggend over de twee tafels vol gommen, agenda's, pennen en punteslijpers. Pa zou het buro eens moeten opruimen! Vol gas voor de gapende kloof tussen de tafels en dan een super sprong. Strak op koers, precies over de liniaal naar de volgende tafel en gooi dat stuur om!

BILJART-RACE

Effe rusten, ik ben helemaal over mijn toerental heen van de lol. Iedere keer dat ik als eerste uit de drie rondes tevoorschijn kom, ga ik het volgende absurde circuit tegemoet. Met de Road Warriors, de reuzen van de weg, door de garage. Helikopters, door warme luchtkachels van koers geblazen, Formule 1 racen op het groen van de biljarttafel, tanks die knallend de slaapkamer terroriseren en ga zo maar door.
Alles bij elkaar zo'n negen MicroMachines, elf verschillende coureurs met ieder een eigen karakter en zwakheden op 32 waanzinnig idiote, leuke, toffe circuits.
Met z'n tweeën racen kan ook maar is toch wat minder omdat het spel eventjes stopt om de coureur die één scherm voor ligt met een bonus punt te belonen. Hetzelfde geldt voor het racen in Head to Head waar je slechts tegen één computercoureur gas geeft. Maar dat mag de pret niet drukken want de wagentjes reageren heerlijk realistisch. Als je thuis ooit een racebaan had dan herken je dat gevoel meteen en dan weet je ook hoe moeilijk het besturen van de wagentjes is. Nou dat geldt voor MicroMachines ook, dus vervelen kan niet.



Titelscherm


Level 5: over een pak 'Delicious crunchy sugar bits' heen scheuren


Racen op de ontbijttafel



In één woord; tof, super, vooruitstrevend, wreed, wauw, origineel, te gek, waanzin, ontspannend, idioot, vernieuwend, absurd, massaal, gezond, bizar en bovendien is het ook nog erg leuk!
DAVID

RAPPORT

GRAPHICS 9,5

GELUID 9,5

- Bijzonder origineel. Realistisch
- Moeilijkheidsgraad houdt het boeiend
- Echt gevoel van racen
- Lollig

TENMINSTE SPEELBAAR TOT 1 1/2 JAAR NA AANKOOP

AKTIE

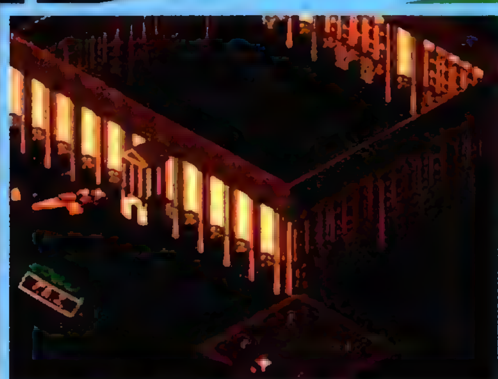


JUNGLE STRIKE

Jungle Strike is ontelbare keren beter dan zijn voorganger; het omstreden 'foute' Desert Strike, de gevechtshelicoptersimulatiesensatie van 1992. 'Strike-Vets' die dit spel uitspeelden weten dat aan het einde de slechterik Madman Kilbaba grondig het graf in wordt geschoten om daaruit nooit meer weder te keren. Zou je denken. In Jungle Strike staat in de openingsverhaal een Madman look-a-like door een verrekijker naar een aantal aapjes op een tropisch eiland te turen. Een vizier verschijnt op het scherm, een countdown begint. Drie tellen later gaat het eiland op in een reusachtige paddestoel. Die mafkezen testen een atoombom uit!



Titelscherm


Bij de F.B.I. kun je de krijgsgevangenen droppen

KILL KILBABA

In Washington D.C. zit ik in een luie stoel dit nieuws op televisie te volgen als de telefoon gaat. 'Luister goed, ik vertel dit maar één keer', zegt een stem. 'kom onmiddelijk naar Secret Services Headquarters'. Luttele seconden later zit ik in de briefingroom met m'n combat uniform aan. Het schijnt dat Madman een zoon had, Ibn Kilbaba, een nog extremer barbaar die gezworen heeft zijn vader te wreken. Samen met Carlos Ortega, de machtigste druglord op deze aardkloot, heeft hij een verbond gesloten om met verenigde krachten te trachten de Verenigde Staten in een nucleaire aanval te vernietigen.

BEIRUT-STYLE

De opdracht is simpel; 'Save the USA', om te beginnen Washington D.C. die momenteel door terroristen overspoeld wordt. De nieuwste gevechtshelicopter, de Comanche RAH-66, staat voor het Witte Huis glimmend in het zonnetje op mij te wachten. In de lucht test ik mijn vuurkracht. Hmm, de A-knop; yikes, de Hellfire torpedo. Boem, daar gaat 'the Oval Office', de werkruimte van Bill en Hillary. 'Return to base' komt op het scherm. 'You blew it, you redecorated the White House Beirut-style' buldert. 'Geintje, ik kon de verleiding niet weerstaan en bovendien, om een terrorist te grijpen moet je hem begrijpen' sputter ik tegen. Voordat de man ontploft kies ik weer het luchtruim.

BERICHT VAN HET FRONT

Op het 'mapscreen' lees ik dat de eerste missie zes doelen inhoud. Het eerste doel is; bescherm drie monumenten die dreigen opgeblazen te worden. Altijd eigenwijs begin ik met het vierde doel; redt geheim agent Akbar.



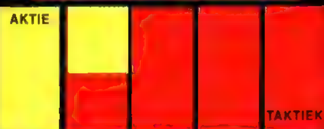
Jungle Strike is een juweel van een spel, een klassieker zoals 'Apocalypse Now' dat is voor film. Via het uitstekende kaartscherm kun je bijna zelf het verhaal bepalen; de geschiedenis die je gaat schrijven. Ik miste alleen een 'Death Count Meter'...
ADAM

RAPPORT

GRAPHICS	9,6
GELUID	8,9

- ▲ Fantastische bediening
- ▲ Extreem goed beeld
- ▲ Een absolute hit
- ▼ Geen 'Death Count Meter'

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DE VOLGENDE 'STRIKE'



9⁶

Power Premium


Voorkom een nucleaire aanval op de U.S.A.


Bill & Hillary glip... Witte Huis in.

SEGA
Prijs: ƒ 155,00 • Fabrikant: Electronic Arts

BUBSY

Fin claws encounters of te furred kind

Ik koers de helicopter naar het uiterste zuidoosten. In een villawijk zie ik twee politieauto's voor een huis staan. Onmiddelijk volgt vijandelijk vuur uit geweren en bazooka's. Even de mitrailleur eroverheen, wat hydrabommen het huis inpompen, de laatste terrorist neermaaien en de in het geelgeklede Akbar, dankzij mijn precisiebombardement nog steeds in leven, klimt langs de touwladder m'n Comanche in. 'Snel, elk moment loopt in het zuidwesten de presidentiële stoet in een nederlaag.' 'Okidoki.' Uit het platgebombardeerde huis grijp ik nog even de verborgen voorraad kerosine, zoek op de kaart naar de dichtsbijzijnde legertruck, localiseer het en schiet 'm aan flarden. Een nieuwe lading ammunitie ligt op de weg. De versgevulde lopen warm ik op door de stilstaande politieauto op te blazen. Just for the fun it, ha.

NB Dit is alleen nog maar de eerste missie, er zijn er negen!



de achterdeur van het

Natuurlijk heeft iedereen mijn enthousiaste recensie van Bubsy voor de SuperNES in de vorige Power Unlimited gelezen. Goed nieuws voor de Mega-Drive-bezitters: Bubsy stuitert nu ook rond in de Sega 16-bitter! Get your Drive in gear! De Woolies staan te popelen om geplet te worden!



Razend enthousiast ben ik nog steeds over Bubsy! Het spel behoort tot de beste platformspellen die ik ken. Mooi dat ook de Mega-drive bezitters het kunnen spelen, want als echte gamefreak verdien je niet minder dan een spel van dit kaliber! Spelen dus! Wat mij betreft aanrader van de maand voor de MegaDrive!

BJORN



Màffe bekkentrekker, de Bubsman

Bubsy is voor de MegaDrive exact hetzelfde als voor de Nintendo SuperNES, zie dus Power Unlimited nummer 2 voor een uitleg van het spel. Het enige verschil is de kwaliteit van het beeld, ddat vind ik iets minder in de Sega-variant. Daarentegen vind ik de besturing van Bubsy voor de Sega iets makkelijker omdat de drie knoppen naast elkaar zitten, maar dat is een kwestie van voorkeur lijkt me.

GEVOERDE KLAUWEN

Misschien kan ik de ondertitel `Claws Encounters of the Furred Kind' even toelichten. In de jaren tachtig heeft Steven Spielberg (wie kent hem niet?) een Science-Fiction film gemaakt die `Close Encounters of the Third Kind' heette, over ontmoetingen met buitenaardse wezens. De titel is niet goed te vertalen maar betekent iets als 'nauwe contacten of ontmoetingen in een andere dimensie'. De titel van het spel, die in het Engels bijna net zo klinkt als de titel van de wereldberoemde film, betekent ongeveer: 'ontmoetingen met bontgevoerde klauwen'. Verder hebben Bubsy en de Woolies eigenlijk niets met de film van Spielberg te maken. Dat neemt niet weg dat je de film best een keer kunt huren in de videotheek als je hem nog nooit hebt gezien. Beslist de moeite waard.



Speel het spel te lang en je ziet er zo uit

RAPPORT

GRAPHICS	8,0
GELUID	8,5

- ▲ Razendsnelle actie
- ▲ Veel variatie
- ▼ Niet bij elk level een password

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ACHT MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

9



SEGA MEGADRIVE

Prijs: ƒ 139,00 • Fabrikant: Accolade

MCDONALDLAND

Een MacDonaldsspel! Wat mogen we ons daarbij voorstellen? Hamburgerland? Schiet met ketchupflessen zoveel mogelijk McNuggets uit de lucht? Pas op voor de Evil Lord McKillerBurger? Hak met een leger van dunne frietjes de QuarterPounder in de (frituur)pan? Echt iets waar je alle fantasie op los kan laten. En dat is nou precies wat ze niet hebben gedaan!

VOOR DE GAMEBOY

Natuurlijk staat het bij iedereen nog fris in het geheugen: Power Unlimited nummer 1. Op pagina 45 stond een recensie van Spot - The Cool Adventure voor de Gameboy. Lees die nog eens en vervang alle woorden 'Cool Spot' voor 'McDonald' en daar is je recensie. Inderdaad, het gaat hier om exact hetzelfde spel. Nouja, de 'spots' zijn veranderd in de herkenbare McDonald's M en het mannetje is iets anders maar het spel is precies het zelfde! Weinig originaliteit dus. Het neemt natuurlijk niets weg van het spel maar de bezitters van Cool Spot moeten niet ook nog eens McDonaldland voor de Gameboy gaan kopen. Misschien heeft de NES-versie ons iets meer te bieden?



Hèlp, ik snap er niets meer van!

RAPPORT

GRAPHICS 6,5

GELUID 6,0

- ▲ Aardig platformspel
- ▼ Exact hetzelfde als Spot-the Cool Adventure
- ▼ Irritant muziekje

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

68

VOOR DE NES

De NES-versie van McDonaldland lijkt enigszins op de Gameboy-versie maar is iets uitgebreider. Tijdens het pick-nicken lezen Mick en Mack een boek over Ronald MacDonald. Hij verteld over zijn magische tas waar hij nogal trots op is. Opeens verschijnt er een dief (de Hamburglar) die de tas steelt en het op een lopen zet. Het is de taak van Mick en Mack om de tas terug te vinden. In het clubhuis van Ronald liggen magische kaarten verborgen. Hiervan moeten er minstens vier gevonden worden zodat Ronald kan laten zien hoe de reis naar Birdies huis loopt. Ok, laten we eens gaan zoeken.

EITJE

Ik begin, zoals dat waarschijnlijk bedoeld is, bij level 1. Ik zoek en zoek maar vind geen kaart. Erg moeilijk is het overigens niet om door level 1 heen te komen. Gewoon een beetje springen en blokken gooien naar vijandelijke beertjes en spinnen, zoals dat ook in de Gameboy-variant moet. Al snel loop ik naar level 2 om daar de eerste kaart te vinden. Piece of cake! In elk ander level vindt ik ook een magische kaart dus dat gaat goed! Meestal liggen deze kaarten ergens op een plek die moeilijk te bereiken is, dus het is altijd de moeite waard om dat soort plaatsen te bekijken. Neem altijd een blokje mee want juist als je ze nodig hebt zijn ze nergens te bekennen. Onder sommige blokjes zijn springplanken of andere hulpmiddelen te vinden dus pak ze allemaal op!
Tip: in level 5 is een Hamburglar-kaart verborgen!
Deze kan later nog goed van pas komen.

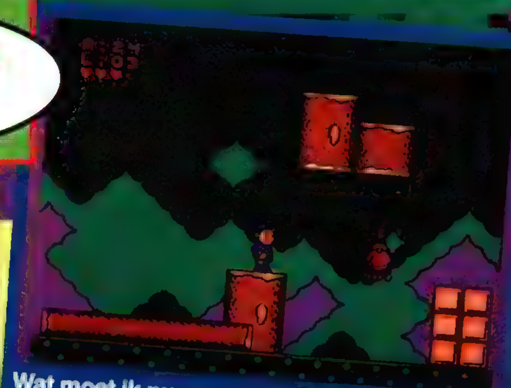


- ▲ Leuk voor jongere spelers
- ▼ Had origineler gekind
- ▼ Zie Gameboy variant

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP






Wat moet ik nu weer doen?



Dat het hier gaat om een kopie van een ander spel wil natuurlijk niet zeggen dat het een stom spel is. De NES en Gameboy versie zijn alletwee best leuk, vooral voor de platformspel liefhebbers. Het stelde mij alleen teleur dat er verschillende versies van dezelfde spellen onder andere namen worden verkocht. Lullig voor diegenen die beide spellen hebben gekregen of zelf hebben aangeschaft! Maarja, een echte gamefreak trapt daar natuurlijk niet in. Een voldoende voor het spel maar een onvoldoende voor originaliteit dus!

BJORN

GAMEBOY
Fabrikant: Ocean • Import prijs f 49,-

(EUROPESE) NES
Fabrikant: Ocean • Import prijs f 109,-

THE FLINTSTONES

Het is weer loos in Bedrock, de thuishaven van de familie Flintstone en de familie Rubble. Net nu ze een beetje zijn gewend aan hun buitenaardse vriend Gazoo verschijnt een nieuw ruimteschip aan de horizon. Dit immense vaartuig wordt bestuurd door een kwaadaardige man die zichzelf dokter Butler noemt en die beweert uit de dertigste eeuw afkomstig te zijn.



Fred op grote vogelkop (level 2)

Het eerste wat Dokter Butler op aarde doet is Dino en Hoppy, de huisdieren van de Flintstones, ontvoeren om ze op te sluiten in zijn dierentuin. Daarna schiet hij de tijdmachine van Gazoo in duizend stukjes zodat de Flintstones hem niet achterna kunnen komen. Maar Fred laat zich niet kisten en zoekt heel Bedrock af naar onderdelen van de tijdmachine.

SPELEN OM DE KNIKKERS

Dat is een fikse zoektocht en de verschillende wilde dinosaurussen en holbewoners maken het er niet makkelijker op. Gelukkig liggen er onderweg in regentonnen allerlei praktische hulpmiddelen verborgen: Bronto Burgers, extra levens en een aantal handige wapens. Op je route tref je ook tot drie keer toe Hard-Head Harry aan. Hij is dè sportfanaat van Bedrock en hij wil je graag helpen mits je een potje basketbalt.

Als je wint krijg je een leuke en handige prijs, zoals een paar zwemvliezen of vleugels. Naast sporten moet je praten. Knoop af en toe even een gesprek aan met een van je stadgenoten. Zij kunnen informatie geven die jij goed kunt gebruiken.


Kaart met levels



The Flinstones is op zich een heel leuk spel, maar het knullige geluid en de prehistorische graphics doen daar veel aan af. Desalniettemin een aanrader voor liefhebbers van platform-spelen en deze oeroude familie.

KEES

RAPPORT

GRAPHICS 6,5

GELUID 7,0

▲ Ouderwets platform genot

▲ Leuk spel

▼ Moeizame bediening

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



75

NES

Import • Prijs: ƒ 99,00 • Fabrikant: Taito

MARIO CLAS

Dit is pure nostalgie. Het brengt me weer terug naar het begin van de jaren tachtig. Terug naar de kantine van de voetbalclub waar naast de fruitautomaat opeens een immens computerspel was komen te staan. Jarenlang slokte deze peetvader van de platformspelletjes mijn guldens op. Wat een zaligheid om dit spel in de privacy van mijn eigen huis te kunnen spelen.



Nadat de zoetste herinneringen zijn weggeëbd en ik mij begin te concentreren op het spel, kom ik tot de conclusie dat Mario Bros Classic wel erg gedateerd is. De graphics en het geluid doen zwaar onder voor die van de huidige spelletjes. Het spel op zich is vrij simpel en gaat op den duur een beetje vervelen. Maar goed, dat doet Monopolie ook. Het is een klassieker en je klassiekers moet je kennen.

KEES

BROS SIC


Gevechtsscherm

VROEGER WAS ALLES BETER?

Ik doe er alles aan om deze gebeurtenis zo authentiek mogelijk te laten verlopen. Dus Superman-pyamaatje aan, een lekker glas Snor kinderbier erbij en Kees is het manne-tje. Knorrend van geluk start ik mijn missie om in de gedaante van Mario verve-lende krabben, schildpadden, bijen en vlamme-tjes te vernietigen en onderwijl zo-veel mogelijk goude munten te verzamelen. Bij de gedachte aan mijn eer-ste bezoekjes aan tochtige speelhallen en mijn eerste keer met Pac-man en Space Inva-ders springen de tranen me in mijn ogen.

RAPPORT

GRAPHICS 5,0

GELUID 5,0

- ▲ Museumstuk
- ▲ Leuk spel
- ▼ Eentonig
- ▼ Gedateerd


TENMINSTE SPEELBAAR TOT HET JAAR 2030


AKTIE / TAKTIEK

8

NES
Prijs: ƒ 79,00 • Fabrikant: Nintendo

PANIC RESTAURANT

Chaos is troef in Eaten Restaurant dat voor de gelegenheid is omge-doopt in Panic Restaurant. De chefkok is door stress krankzinnig geworden en heeft de gerechten geïnjecteerd met salmonella-bacteriën. De rollen zijn nu omgedraaid: de etenswaren hebben de macht in het restaurant overgenomen.

Op de tengere schou-ders van kok Cookie rust de taak om de orde weer te herstellen en de dolgedraaide chefkok te verjagen.

Maar voordat Cookie hem onder ogen krijgt moet hij eerst in alle kamers van het etablis-sement het voedsel en de keukenmachines onschadelijk maken. In eerste instantie is het enige wapen wat je hebt tegen de pizza's, kippen, broodroosters, gebakken eitjes en wortels een gietijzeren koekepan. Maar in het restaurant is nog meer keukengerei dat je kunt gebruiken. Na flink wat doorzetten belandt Cookie via de tuin, de eetzaal, de keuken, het ter-ras en de koelcel eindelijk in de schuilplaats van zijn gek geworden chef. Die wordt getrakteerd op een koekje van eigen deeg en de rust keert weer terug in Panic Restaurant.


Bonusscherm met gokkast


Spelsituatie level 2

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 7,0

- ▲ Sappige graphics
- ▲ Knapperige humor
- ▲ Licht verteerbaar
- ▼ Je krijgt er honger van


TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE / TAKTIEK



8

Dit is een spel naar mijn hart! Een smakelijk platformspel doorspekt met kostelijk voedsel. Likkebaar-dend werk ik mij dan ook door de zes levels heen. Panic Res-taurant is geen eitje en biedt vele uren speelplezier. Een ideaal spel voor onder het eten. Goedgekeurd door de keurings-dienst van waren.

KEES

NES
Import • Prijs: ƒ 89,00 • Fabrikant: Taito

JOIN THE VIDEOLAND GAMES CLUB



Bij Videoland kan je de leukste, beste en nieuwste videogames huren van Sega en Nintendo. Ook voor het huren van een spelcomputer ben je bij ons aan het juiste adres. Wat dacht je van:



NINTENDO 8 BIT

FELIX THE CAT

Super Mario 3 uitgespeeld? Probeer dan dit [illegible]



SEGA MEGADRIVE

COOL SPOT

[illegible]rika is al maanden in [illegible] van dit hoog- [illegible] kun [illegible]

BIJ DE VOLGENDE VIDEOLAND SPECIAALZAKEN KUN JE LID WORDEN VAN DE VIDEOLAND GAMES CLUB:

SEGA MEGADRIVE

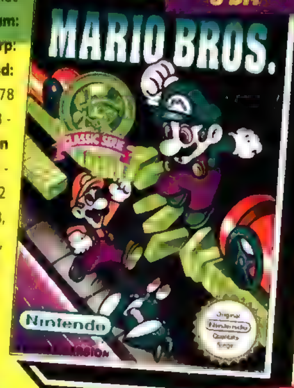


JUNGLE STRIKE

Desert Strike was het beste videogame van 1992. Kom nu snel naar Videoland want, dit tweede deel is nog veel beter!

Alkmaar-De Mare: Europa Boulevard 10-12, 072 - 623118 ★ **Alphen a/d Rijn:** Ridderhof 1, 01720 - 41349, Hooftstraat 77, 01720 - 91565 ★ **Almelo:** Boddenstraat 80, 05490 - 13235 ★ **Almere:** Rimsky Korssakovweg 3, 036 - 5364782, Spoordreef 43, 036 - 5332331, Brink 23, 036 - 5317490 ★ **Amersfoort:** Leusderweg 96, 033 - 631432, Van Randwijcklaan 4 c-d-e, 033 - 757200 ★ **Amsterdam:** Ankerplaats 28, 020 - 6313402, Maasstraat 90, 020 - 6761385, Bijlmerplein 520, 020 - 6913579, Zeilstraat 54, 020 - 6763797, Waterlandplein 11, 020 - 6343898, Pieter Calandlaan 347 - 349, 020 - 6100864, Reigersbos 32, 020 - 6973444, Helmholtzstraat 56, 020 - 6632696, Westerstraat 95-97, 020 - 6248283 ★ **Apeldoorn:** De Eglantier 422, 055 - 425588, Hofstraat 16, 055 - 788887 ★ **Arnhem:** Lange Wal 35, 085 - 642187 ★ **Assen:** Oude Molenstraat 51-53, 05920 - 12237 ★ **Baarn:** Nieuw Baarnstraat 49, 02154 - 16871 ★ **Bergen op Zoom:** Lievevrouwestraat 8, 01640 - 57933 ★ **Berkel en Rodenrijs:** Wilhelminastraat 3a, 01891 - 12639 ★ **De Bilt:** Hessenweg 116, 030 - 205186 ★ **Boxtel:** Rechterstraat 60, 04116 - 77477 ★ **Breda:** Christiaan Huygensstraat 40-42, Tel. 076 - 878517, Nieuwe Ginnekenstraat 39, 076 - 213151, Donk 16b, 076 - 420080 ★ **Bussum:** Laarderweg 28, 02159 - 14577 ★ **Capelle aan de IJssel:** Hollandsch Diep 55A, 010 - 4583233 ★ **Castricum:** Dorpsstraat 81a, 02518 - 57975 ★ **Den Haag:** Dierenselaan 184-186, 070 - 3466368, Leyweg 521, 070 - 3214039, Goudsbloemlaan 148, 070 - 3602184, Mient 545, 070 - 3238867, W. de Zwijgerlaan 41, 3506611 ★ **Doetinchem:** Dr. Huber Noodtplaats 1, 08340 - 44747 ★ **Dokkum:** Boterstraat 2, 05190 - 96850 ★ **Dordrecht:** Grote Markt 1, 078 - 144258 of 144014, Admiraalplein 9-10, 078 - 512838 ★ **Drachten:** Noordkade 21, 05120 - 30524 ★ **Ede:** Veenderweg 103-107, 08380-10794 ★ **Eindhoven:** Winkelcentrum Woensel 42, 040 - 429858, Woenselsemarkt 12, 040 - 431596 ★ **Emmen:** Wilhelminastraat 44, 05910 - 42782 ★ **Enschede:** Deurningerstraat 19 - 21, 053 - 323695, Brinkstraat 87, 053 - 340976, Wesseler Nering 43, 053 - 779609 ★ **Ermelo:** Stationsstraat 42, 03417 - 54300 ★ **Etten-Leur:** Bisschopsmolenstraat 18, 01608 - 35501 ★ **Geldrop:** Langstraat 18, 040 - 854214 ★ **Gorinchem:** Arkelstraat 65, 01830 - 35620 ★ **Gouda:** Lekkenburg 25, 01820 - 39430 ★ **Groningen:** Vismarkt 34, 050 - 131518, Westerkade 14, 050 - 124715, Dierenriemstraat 242, 050-718276 ★ **Haarlem:** Gedempte Heresingel 4, 023 - 332030, Rijksstraatweg 539, 023 - 371674, Andalusië 5, 023 - 359440 ★ **Harderwijk:** Achterste Wei 1b, 03410 - 16391 ★ **Heemskerk:** Europassage 19, 02510 - 46539 ★ **Heemstede:** Binnenweg 181, 023 - 292579 ★ **Heerenveen:** Kerkstraat 18-20, 05130 - 10101 ★ **Hellevoetsluis:** Rijksstraatweg 56, 01883 - 10855 ★ **Hengelo:** Smutsstraat 36, 074 - 426916 ★ **'s Hertogenbosch:** Hinthamereinde 80, 073 - 124071 ★ **Hillegom:** Henry Dunantplein 22, 02520 - 24717 ★ **Hilversum:** Larenseweg 39, 035 - 834994, G. van Amstelstraat 127, 035 - 214527 ★ **Hoofddorp:** Kruisweg 1001, 02503 - 16212, Markenburg 117, 02503 - 52049 ★ **Hoogezand:** Kerkstraat 153, 05980 - 80017 ★ **Houten:** Achterom 20A, 03403 - 76378 ★ **IJmuiden:** Plein 1945 nr 54, 02550 - 34600 ★ **Katwijk:** Visserijkade 2, 01718 - 12458 ★ **Koog aan de Zaan:** Zuideinde 125, Tel. 075 - 704846 ★ **Krimpen aan de IJssel:** De Korf 22, 01807 - 11110 ★ **Leeuwarden:** Ruiterskwartier 95, 058 - 122324, Voorstreek 70, 058 - 150022 ★ **Leiden:** Korevaarstraat 21, 071 - 122272 ★ **Leiderdorp:** Winkelhof 7, 071 - 419332 ★ **Leidschendam:** Kamperfoelie 1 - 3, 070 - 3272420 ★ **Lelystad:** Neringweg 300, 03200 - 49287 ★ **Lisse:** Blokhuis 4, 02521 - 10854 ★ **Maarssenbroek:** Bisonspoor 1065, 03465 - 71615 ★ **Maastricht:** Stationsstraat 3, 043 - 253309 ★ **Nieuwegein:** Boogstede 7, 03402 - 40133, Waardijnburg 11, 03402 - 32678 ★ **Noordwijk:** Kerkstraat 23, 01719 - 19018 ★ **Nijmegen:** Ligusterstraat 20, 080 - 770514, Zwanenveld 9048, 080 - 451991, Daalseweg 255, 080 - 240170 ★ **Nuenen:** V. van Goghstraat 46, 040 - 833820 ★ **Oegstgeest:** Lange Voortplein 21, 071 - 156313 ★ **Oisterwijk:** Dorpsstraat 13, 04242 - 19321 ★ **Oosterhout:** Arendshof 96, 01620 - 60616 ★ **Oosterwolde:** Brinkstraat 1, 05160-14962 ★ **Oud-Beijerland:** Havendam 2, 01860 - 18953 ★ **Rijnsburg:** Koestraat 26-28, 01718-29218 ★ **Rijswijk:** Huis te Landelaan 476b, 070 - 3934660 ★ Roosendaal: Markt 13, 01650 - 68568 ★ **Rotterdam:** Benthuizerstraat 50a, 010 - 4670573, Kreeftstraat 10, 010 - 4565858 ★ **Sassenheim:** Hoofdstraat 171 b, 02522 - 30275 ★ **Schagen:** Nieuwstraat 23, 02240 - 16572 ★ **Schiedam:** Mgr. Nolenslaan 776, 010 - 4271250 ★ **Spijkenisse:** Akkerhof, 01880 - 37192, Winkelcentrum Waterland, 01880 - 32204 ★ **Tilburg:** Koningsplein 202, 013 - 365896, Wagnerplein 30, 013 - 561064, T. van Aquinostraat 39-43, 013 - 634654 ★ **Uden:** Mondriaanplein 26, 04132 - 62751 ★ **Utrecht:** Berberdreef 12, 030 - 624937, Amsterdamsestraatweg 288, 030 - 432324, Hammerskjolhof 36 B, 030 - 949500, Smaragdplein 237 - 238, 030 - 891461 ★ **Valkenswaard:** Oranje Nassaustraat 4, 04902 - 44744 ★ **Veenendaal:** Prins Bernhardlaan 6, 08385 - 22878 ★ **Veldhoven:** De Horst 2-4,040 - 540552 ★ **Vlaardingen:** Korte Hoogstraat 18a, 010 - 4356822, Reigerlaan 16, 010 - 4752295 ★ **Voorburg:** Koningin Julianaplein 6, 070 - 3867046 ★ **(Aalst-)Waalre:** Raadhuisstraat 20, 04904 - 15733 ★ **Weert:** Muntpassage 9a, 04950 - 34249 ★ **Weesp:** Herensingel 316, 02940 - 18880 ★ **Zaandam:** Zuiddijk 55, 075 - 157645, Vrieschhoenstraat 7, 075 - 157570 ★ **Zoetermeer:** Oranjelaan 41, 079 - 166014 ★ **Zutphen:** Spittaalstraat 110, 05750 - 19808 ★ **Zwolle:** Th.A. Kempisstraat 14, 038 - 550445 ★ **Zwijndrecht:** Kort Ambachtlaan 11, 078 - 126684

NINTENDO 8 BIT



MARIO CLASSICS

[illegible] nu een nog nooit eerder uitgebrachte Mariogame [illegible]

SUPER NINTENDO



ASTERIX

Je stripboeken komen tot leven in dit prachtige videogame! "Rare jongens die Romeinen..."

VIDEOLAND®

HEEL NEDERLAND HUURT BIJ VIDEOLAND!

AFTER THE MOVIE



THE GAME

Sega 16 BIT Megadrive, 2 controlpads, Jurassic Park Game en Sonic Game, normaal ~~428,-~~, nu: **379,-**



+GRATIS SONIC GAME
En jij dacht je snel was...

Het reservaat voor dinosaurussen wordt geteisterd door een zware wervelstorm. De meest angstaanjagende wezens die de aarde heeft voortgebracht herwinnen hun vrijheid. Het lot van de mensheid ligt nu in jouw handen. Nu moet je toeslaan! Speel de rol van paleontoloog dr. Grant in zijn bovenmenselijke strijd tegen de prehistorische monsters. Sega Jurassic Park Game, 149,- ▼



NU F 50,-KORTING OP UNIEKE 16 BIT JURASSICPARKSET

Wàt? Heb je 'm nog niet, de machtige 16 BIT Megadrive? De supermachine die razendsnel levensechte uitdagingen op je scherm tovert? Dan is dit je kans. Voor de SEGA spelcomputer, tezamen met het zinderende Jurassic Park spel, het Sonic Hedgehog spel en 2 controlpads in de speciale Jurassic Park doos, betaal je nu de prehistorische prijs van 379,-. Dat betekent bijna 50,- voordeel. Maar let op. De SEGA Jurassic Park Set verschijnt in een eenmalige oplage. OP is OP. Dus: na de film meteen naar de winkel!

Nu ook verkrijgbaar in alle filialen van Vroom & Dreesmann, uw warenhuis.



SEGA DAAGT JE UIT.

DE LEUKSTE BAAN VAN NEDERLAND

Wie heeft de leukste baan van Nederland? Stomme vraag, **wij** natuurlijk! **De hele dag doen we niks anders dan chillen voor de buis, het nieuwste spel in de console, tien andere spelen achter de hand en aan de deur de postbode met weer een doos verse spelen.** Maar in Nederland zijn er meer mensen die hun boterham verdienen door zich elke dag weer met spelletjes bezig te houden. **Is hun baan leuker dan die van ons?** Op pad door Neerlands' videospelenland stuitten we op vele tevreden snuiters (M/V) die de grootste lol in hun werk hebben. Bij de Nintendo Servicelijn in Tiel troffen we **Laurens Stolker** (22), de man achter de afdeling Media-Support van het overkoepelende bedrijf InterServices.

EH, HEB JIJ DE LEUKSTE BAAN VAN NEDERLAND?

In een kamer zonder ramen zit Laurens StreetFighter 2 Turbo ('StreetHakker' noemt hij 't) te spelen. Hij heeft net de code ontdekt om de maximale vechtsnelheid van vier naar tien turbosterren te tillen. Op het scherm laat hij Ken in een duizelingwekkende vaart Vega alle 32.000 kleuren van het SuperNintendo kleurenpalet zien. Hij merkt op: **"Joh, kom snel kijken, ik maak hier 'Yakshit' van de eindbaas."** En nog net zien we hoe Ken één van Vega's dodelijke Flaming Torpedo's ontwijkt en met een gruwelijke Hurricane Kick de mafiabaas van z'n laatste stukje energie berooft. **"Ah, wat een heerlijke wrede moves"**, verzucht Laurens verlekkerd en draait een rondje op z'n bureaustoel. Z'n ogen suizen langs zijn werkplek: vier televisieschermen op een plank aan de muur voor hem, op de tafel daarvoor de Gameboy, daarnaast de CD-I met een stapel van vijftig spelen erbij, daartussen de NES, de SNES, de MegaDrive en Sega-CD, daaronder de Neo Geo, achter hem de kast waarin ongeveer 500 NES- en SNES spelen op alfabet staan. Deze wirwar van draden, apparaten en cassettes is het domein van Laurens. Het is zijn taak om hier alle nieuwe spelen te spelen en daarvan met de Polaroid- of diacamera foto's te maken voor advertenties, bladen en televisie.

HOE WORDT JE ZOIETS WAT JIJ BENT?

"In 1991 kwam ik uit militaire dienst en had geen flauw idee wat ik moest gaan doen. Het enige dat ik wist was dat ik een baan wou hebben waarvoor ik mij 100% kon inzetten. In de krant stond toen een personeelsadvertentie voor speladviseur bij de Nintendo Service-Lijn. Daarop heb ik gesolliciteerd en werd aangenomen. In het begin werkten we met z'n drieën en kregen we zo'n 300 telefoontjes per dag, nu zijn we met 30 mannen en vrouwen en krijgen we 3000 telefoontjes per dag." Een collega van de Service-Lijn komt binnengelopen en het volgende gesprek ontvouwt zich.

Onmiddellijk antwoordt Laurens uit het hoofd:

- **"Ze moet gewoon bukken."**
- **"Ja maar, dan kan ze niks vinden."**
- **"Gelul, helemaal naar linksonder lopen, daar zie je het zwaard liggen en dan moet je blijven bukken."**

De meester heeft gesproken, de collega stribbelt niet langer tegen en vertrekt.

HOE GOED BEN JE EIGENLIJK?

"In de twee jaar dat ik op de Service- Lijn zat moet ik zo'n half miljoen mensen verder geholpen hebben. In die tijd heb ik ongeveer 400 Nintendo- en 40 Sega-spelen helemaal uitgespeeld. Ik speel alles, vind alles tof. Van elk spel onthoud ik het belangrijkste en hoef nooit iets op te zoeken." Vorig jaar veranderde de baan van Laurens aanzienlijk toen de Tros technische ondersteuning zocht voor hun programma PowerPlay. Hij verzorgde het beeld van het programma. **"Elke week ging ik met een tas met spelen naar Hilversum. Die Martijn (Krabbé) is een goeie gozer, vol aandacht en altijd geïnteresseerd in de games. Sindsdien zit ik acht uur per dag met de controller in mijn hand, doorloop de spelen en zet het**



belangrijkste op film voor diverse media. " De telefoon gaat. Laurens neemt op, luistert zwijgend, zegt opeens **"Dat is makkelijker voor mensen met één arm"** en legt de hoorn weer neer. Z'n ogen draaien ten hemel en hij zucht: **"Iemand die wou weten of een joystick makkelijker is dan een gamepad."**

HOE MOET DIT VERDER?

"Videogames zijn het speelgoed van de toekomst, de ontwikkelingen gaan zo hard. Maar je moet goed oppassen, die hele computerhandel is één grote zwendel. Die CD-ROM apparaten bijvoorbeeld zijn én te langzaam, én het niveau is te laag én ze zijn veel te duur. Virtual Reality is het niet en wordt het niet en 3DO is een hype. Voor mij zijn Holo-Games de toekomst. Of ik de leukste baan van Nederland heb weet ik niet, volgens mij heeft een rentenier de leukste baan. Maar ik houd dit werk nog wel een paar jaar vol, ik ben nu eenmaal de beste, dat is simpel."

Voordat we weg gaan vragen we Laurens om de codes voor Street'Hakker' 2 Turbo; uit z'n hoofd schrijft hij ze in één keer foutloos op.

ADAM

Het gevecht van de eeuw MORTAL KOMBAT VS.

De komst van Mortal Kombat zet een revolutie in de videospelenwereld op gang. Het is de eerste keer dat 'gore' z'n intrede doet op de consoles. In het geval van Mortal Kombat houdt dat in dat je tegen echte acteurs knokt, die je niet simpelweg knock-out slaat, maar die je moet doden op een manier waarbij het bloed bijna van het scherm druipt. Aan het einde van een bijna gewonnen ronde krijg je namelijk de opdracht: Finish him! Dan is het tijd voor een 'deathmove': bijvoorbeeld het nog kloppende hart uit het lichaam van de vijand trekken of zijn kop, met de ruggegraat er nog aan, in één keer uit het lijf rukken.



ALLEEN VOOR 18 JAAR EN OUDER

Met dit rijkelijk bloeddoorlopen beat 'm upspel is het eerste spel "voor volwassenen" op de console verschenen, tenminste als het aan de PAVV (Parents Against Video Violence) ligt. Zij menen dat Mortal Kombat (en SplatterHouse 2, Pit-Fighter, Death Duel en zelfs Mutant League Football) verboden moest worden of in ieder geval geboycot. De vereniging maakt zich sterk om, net zoals bij sommige platen gebeurt in Amerika, 'Parental Advisory'-stickers op de doos te plakken en leeftijdsbepalingen voor de spelen vast te stellen. Mortal Kombat zou dan voor een publiek boven de 18 moeten zijn.

REGELS ZIJN ER OM TE VERGETEN

Een paar jaar geleden zetten Nintendo en Sega een aantal richtlijnen op papier waaraan bedrijven die spelen voor hun systeem willen ontwikkelen zich moesten houden. De lijst van dingen die Nintendo officieel niet toestaat in de spelen is:
- religieuze symbolen (mythologische goden mogen wel)
- helden die van achteren aangevallen worden
- bloed of 'gore' (extreem, bloederig geweld)
- etnische, raciale en sexuele stereotypes
- klinkers in een 'password' (om scheldwoorden te voorkomen)
- 'dead' in de titel
- gevloek en godslastering
- drugs en alcohol
- roken
- martelen en extreem geweld
- naakt (ook niet topless)
- overduidelijke politieke uitingen

De lijst van Sega is aanzienlijk korter. Dingen die Sega officieel niet toestaat zijn:
- vliegend bloed
- onthoofdingen
- sex

Wanneer beide bedrijven hun regels zouden toepassen op Mortal Kombat zou het nooit op de console zijn verschenen. Op de SNES en GameBoy verschijnt er daarom een afgeslankte en gecensureerde versie terwijl er in de Sega-spelen twee opties zijn: met en zonder. Bij Sega realiseert men zich blijkbaar dat het succes van Mortal Kombat vooral te danken is aan de gore-factor. Spontaan 'vergaten' ze de eerste twee van hun drie regels en maakten ze het met een speciale code mogelijk ook de 'blood mode' te spelen (zie ook recensie en Eeuwig Leven).

Mortal Kombat OUDERLIJK ADVIES: EXPLICIET GEWELD

MORTAL KOMBAT: MA-17

Bij Nintendo houden ze blijkbaar vast aan het principe dat hun spelen het ideale speelgoed moeten zijn voor kinderen. Sega daarentegen lijkt zich te realiseren dat ze mee moeten groeien met hun spelpubliek. De kinderen die eens een MegaDrive kregen en blij waren met een huppelend stekelvarken, worden ouder. Hun smaken en interesses veranderen. De inhoud van de spelen moet dus mee veranderen om hun aandacht vast te houden. Ondertussen zijn ze in Amerika wel gevoelig gebleken voor de commerciële macht van PAVV, en vermelden ze op hun speldozen sinds augustus de richtlijnen GA (General Audiences), MA-13 (Mature Audiences) en MA-17 (for Adults).



KOMBAT-KOORTS

Ook op de Power Unlimited redactie maakte de Kombat-koorts een aantal slachtoffers. Ben die gewoon is om nachtenlang in het pikkedonker gecompliceerde PC-adventures te spelen ijlde opeens over een PC-versie van StreetFighter II. En onze hoofdredacteur heeft zijn kontakten op hoog nivo gebruikt om een Mortal Kombat-dekbedovertrek te bemachtigen. Ik heb geprobeerd het hoofd koel te houden. Als ik het echt niet langer meer kon uithouden vluchtte ik even naar de arcade of waagde ik me maar weer eens aan de "gewone" Streetfighter II (die ik nu geblinddoekt en met één hand op mijn rug gebonden uitspeel op het zwaarste level).

MONUMENTALE "BEAT UM UPS"

Toen eindelijk het goede nieuws ons bereikte dat wij de mogelijkheid zouden krijgen om nog vóór de officiële verschijning zowel Streetfighter II Turbo als Mortal Kombat te spelen brak de hel los. Om te kunnen besluiten wie van ons de spelen ging testen hebben wij onze eigen Mortal Kombat gehouden. De winnaar van het gevecht werd gelauwerd met de eer om de spelen te recenseren. Je begrijpt natuurlijk wel dat ik -ondanks de kaakfractuur die de uppercut van Adam mij bezorgde- triomfantelijk schaterlachte toen ik de totale redactie had uitgeschakeld. Er kan er maar één de winnaar zijn. Dat zou ook moeten gelden voor de uitslag van het waardeonderzoek van deze twee monumentale "beat um ups". En aan mij de opdracht om voor scheidsrechter te spelen.

Al maanden staan spelletjesfreaks over de hele wereld stijf van de zenuwen. Ze zijn allemaal in afwachting van het moment waarop zowel Mortal Kombat als StreetFighter II Turbo in de schappen van de winkels komen te liggen. Spelers gaan over lijken om als eerste een van de spelen te bemachtigen, om zich zodoende extra goed te kunnen voorbereiden op de kampioenschappen die zonder twijfel binnen een aantal weken in iedere huiskamer op aarde gehouden zullen worden.

STREETFIGHTER II TURBO


Paf, Ken ramt Zangief


Bonk, en Zangief verbrijzelt Ken's hersenpan


Hiyaah, Ryu in vogelvlucht

Als "beat um ups" jouw religie zijn dan is de SF II Turbo het nieuwe testament; sneller, beter en mooier dan SF II. Een hele lading nieuwe special moves zorgt ervoor dat dit spel de bijbel zal worden voor iedere leunstoel-ninja.


Kaboef, Honda geeft knietje in de kin

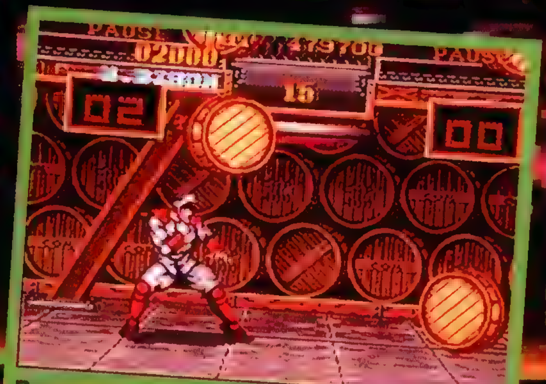

Swoosh, dodelijke salto mortale van Blanka

STREETFIGHTER II TURBO

OPVOER-CODES

Alle vertrouwde koppen zijn er en je hebt nu ook de mogelijkheid om de baas (Sagat, Vega, Bison en Balrog) te spelen. Daardoor heb je in totaal twaalf verschillende martial art-deskundigen tot je beschikking. Er zijn vier snelheidsgradaties en met behulp van een geheime code (R, UP, L, Y, B, X, A wanneer het Capcom-logo verdwijnt) kun je die zelfs opvoeren tot tien maal zo snel als de gewone SF II, iets waar alleen veteranen zich aan moeten wagen. Verder hebben alle deelnemers aan de Streetfighter II kampioenschappen hun trucs verbeterd en hebben zij een aantal nieuwe verrassingen in petto.

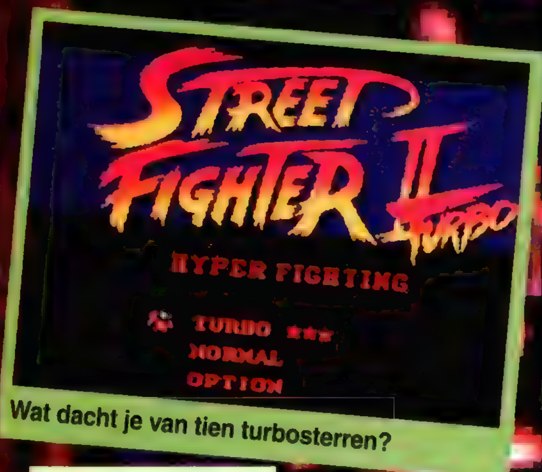

Oeha, Blanka verplettert Guile


Bonus Stage, ram de tonnen aan barrels


Tjzzzz, Vega maakt toast van Bison

SUPER NINTENDO
Prijs: ƒ 219,95 met converter • Fabrikant: Capcom

Het gevecht van de eeuw
MORTAL KOMBAT VS.



Wat dacht je van tien turbosterren?

STRATEGISCH VECHTEN

Net als bij de gewone Streetfighter II laat de Turbo zich goed bedienen en ook de nieuwe moves zijn niet ingewikkeld op te roepen. Streetfighter vergt veel strategisch denkwerk, net als bij een schaakspel: denk vooruit en weet met welke zet je de aanval van je tegenstander moet verijdelen. Schroom niet om je tegenstander te misleiden met een combinatie-aanval en onderzoek welke move het meest schadelijk is bij de persoon die je voor je hebt. Aangezien het spel een open einde heeft en er veel verschillende combinaties (12 vechtersbazen en 12 locaties) mogelijk zijn is Streetfighter II Turbo oneindig lang te spelen. Dat wil zeggen: totdat de Streetfighter Championship zijn intrede doet.

RAPPORT

GRAPHICS 9,7

GELUID 9,5

▲ Beter, Sneller, 20 meg!

▼ Geen nieuwe gezichten

TENMINSTE SPEELBAAR TOT STREEFIGHTER III TURBO UITKOMT



96

Power Premium

Hoe lang ik wel niet gewacht heb op een spel zoals Mortal Kombat... Een "beat um up" waarin je niet alleen pijnlijke klappen en schoppen uitdeelt maar waarin je ook een harpoen in de borstkas van je tegenstander kunt planten om vervolgens zijn hart, kloppend en wel, uit zijn lichaam te rukken. Mortal Kombat is het bloedigste en meest gewelddadige vechtspel aller tijden.

GEEN BLOEDIGE SNES-MOVES

In de arcade is Mortal Kombat al een jaar lang over de hele wereld hèt favoriete spel. Acclaim heeft er alles aan gedaan om te zorgen dat de SNES- en de Megadrive-versie niet onder hoeven te doen voor het orgineel. Op een wat wazig decor en een paar ontbrekende quotes na is dat goed gelukt. Althans, als je in het bezit bent van een Megadrive. De Super Nintendo-versie is enigszins gecensureerd en bevat geen bloedige "death moves".

DODELIJKE ERECODE

Op de Megadrive kun je kiezen uit de gecensureerde en de bloedige versie, maar dan moet je wel eerst de speciale code (A, B, A, C, A, B, B wanneer het Mortal Kombat Code Of Honour scherm verschijnt) invoeren. Daarna vloeit het bloed en kun je probleemloos hoofden (met ruggegraat en al) van rompen rukken.



SubZero test zijn macht



Slik, Kang's vuurbal gaat Scorpion bra

DE VIER ARMEN VAN DE KAMPIOEN

Je moet een keus maken uit een van de zes deelnemers van het Mortal Kombat Tournament. Het zijn stuk voor stuk persoonlijkheden met een unieke vechtstijl. Nadat je alle andere deelnemers hebt verslagen stap je in de arena met de kampioen van het Tournament van de afgelopen 500 jaar. Het is Goro, de tweeduizend jaar oude halfmens, die staat te popelen om je in zijn vier armen te nemen. Als hij jou niet weet te stoppen is de beurt aan de grootmeester en duivelse tovenaar Shang Tsung die de zielen van de overleden vechtkunstenaars gevangen houdt om zijn eigen bestaan te rekken. Hij is bejaard maar dodelijk. Vooral zijn mogelijkheid om zich te veranderen in iedere gewenste deelnemer is bloedlink.

STEEN, STAAL EN GORT

Tussen de gevechten door zijn er bonusrondes waarin je met je handen verschillende substanties zoals steen en staal tot gort moet slaan (oefen thuis eerst met een kwarktaart alvorens je hieraan begint). Als bonus-verrassing heeft Shang Tsung een groene ninja, The Reptile, voor je verstopt in de pit maar als je zo ver gekomen bent is een uit zijn krachten gegroeide hagedis een leuke snack.



Kano meets M. Hein



De harpoen van Scorpion



Sub-Zero laat dodelijke sneeuwstorm los...

SUPER NINTENDO
Prijs: ƒ 179,00 • Fabrikant: Acclaim

MEGA DRIVE
Prijs: ƒ 169,00 • Fabrikant: Acclaim

STREETFIGHTER II TURBO



Vrrrt, deathmove 'de reuzeruft'



Mortal Ballet

MORTAL KOMBAT



FINISH HIM

Het vergelijken van Mortal Kombat met SF II Turbo leidt tot niks. Beide spelen zijn briljant en verplichte kost voor iedere "beat um up" fanaat. De bewering dat Mortal Kombat Streetfighter weg zou concurreren is puur gelul. Men is toch ook niet minder gaan schaken toen het damspel zijn intrede deed?

Mortal Kombat is het bloedigste spel uit het genre maar heeft zoals ieder spel ook weer zijn beperkingen. Er zijn maar zes kandidaten waar je uit kunt kiezen en de combinaties zijn moeilijker te maken dan bij Streetfighter II. Maar daar krijg je dan wel liters bloed, een flinke dosis zwarte magie en de sfeer van de betere Bruce Lee-films voor terug. Kortom: de uitslag van het gevecht tussen Mortal Kombat en Streetfighter II Turbo is onbeslist, met de kanttekening dat SF II Turbo waarschijnlijk garant staat voor een wat langduriger gebruik.

KEES

RAPPORT

GRAPHICS 9,8

GELUID 9,3

▲ Bloedig

▲ Funky spel

▼ Stugge besturing

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

9⁵

PU Power Premium





Hmmm, Kano krijgt gefrituurde ballen



... en verandert Kano in een sneeuwpop



Sub-Zero, de ultieme kampioen

GAMEBOY
Prijs: ƒ 99,00 • Fabrikant: Acclaim

GAMEGEAR
Prijs: ƒ 109,00 • Fabrikant: Acclaim

IMPERIAL PURSUIT

Met de vernietiging van de Death Star hebben de rebellen een belangrijke overwinning behaald op het Empire. Maar de prijs is hoog. De basis van de rebellen op Yavin is ontdekt door de Keizerlijke Troepen en het is zeker dat ze keihard zullen terugslaan. De alliantie moet zoeken naar een geschikte plaats voor een nieuwe basis van waaruit de strijd tegen de Keizerlijke Troepen kan worden voortgezet.



Gelieve met plezier aan barrels tre schieten

RAPPORT

GRAPHICS 8

GELUID 8

- ▲ Top Ace maakt alle missies toegankelijk
- ▲ Leuke filmpjes. Handiger hints
- ▼ Nog steeds verplichte killrate van 100 procent
- ▼ Alleen toevoegingen, geen vernieuwingen

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP



8



Toen ik de eerste X-Wing missies vloog vond ik de verplichte alles-of-niets-taktiek soms behoorlijk frustrerend. Ondanks vele klachten hierover bij de leiding van de rebellen is er wat dat betreft niets veranderd. Nog steeds is een missie pas geslaagd bij een score van honderd procent, binnen een bepaalde tijd. Pas dan mag je aan een nieuwe missie beginnen. Tenzij je in Eeuwig Leven leest hoe je de wisseltruuk met de mission-bestanden kunt gebruiken om jezelf naar het einde te cheaten. BEN



De coördinaten van de eeuwige ruimte



Eenzaam op wacht

BETER EEN VERRE VRIEND!

Ondertussen op een planeet die verdacht veel lijkt op de Aarde... Nog maar net bijgekomen van het feest ter ere van de vernietiging van de Death Star onderschept George Lucas een gecodeerd bericht aan Darth Vader. Een overweldigende troepenmacht is onderweg naar Yavin voor een vernietigingsactie. De agressor heeft de beschikking over nieuwe verbeterde TIE-fighters, gunboats en een nieuw soort 'shields'. Zonder hulp van buitenaf zullen de rebellen het niet redden. Lucas besluit hen wederom te helpen en stuurt zijn toppiloot naar vlaggeschip Independence.

MISSIES VAN EEN TOP ACE

Deze Top Ace heeft alle originele X-Wing missies met succes volbracht, gefilmd en bijgezet in de Historical Combat Missions. Nu kunnen nieuwe vrijwilligers de oude missies in iedere volgorde proberen. Daarnaast kunnen ze kijken naar samenvattingen van de missies van Top Ace, die zich laten bekijken als een preview van de volgende Starwars-film. De nieuwe 'tour of duty' bestaat uit 20 missies die er uiteindelijk toe moeten leiden dat de rebellen een nieuwe thuisbasis vinden. Of ze die vinden hangt ervan af of de vrijwilligers van de Aarde in staat zijn de geallieerde vloot naar een nieuwe vrijheid te escorteren.

LAGE STREKEN VOOR EEN HOOG MOREEL

Om het moreel hoog te houden worden de lage streken van de Keizerlijke Troepen deze keer met gelijke munt terugbetaald. Zo moet een X-Wing vlieger er niet voor terugdeinzen om een lading vergiftigd graan -bedoeld voor de rebellen- door middel van een soort wisseltruuk in handen èn monden te spelen van het personeel van de wrede Overlord Ghorin. Om daarna hun overige voedselvoorraden te vernietigen; geen heldendaad, maar de realiteit van de strijd. Voor de groentjes onder de vrijwilligers hebben de huurlingen van Lucasarts voor elke nieuwe missie een aantal hints samengesteld die de strijd misschien iets makkelijker maken. Misschien, want weten dat je een bepaalde Star Destroyer moet uitschakelen is nog wel even wat anders dan het ook daadwerkelijk doen. Daar heb je vlieg- en gevechtservaring voor nodig. En natuurlijk The Force.

PC

Prijs: ƒ 69,00 • Fabrikant: Lucasarts • Systeemvereisten: 386 PC • 571 Kb RAM • 256 Kb EMS • 2,5 Mb schijfruimte • Geluidskaart en joystick aanbevolen • X-Wing moet reeds geïnstalleerd zijn

CAR & DRIVER

Toen ik dertien was, pikte ik naar aanleiding van een weddenschap mijn eerste auto. Mijn klas keek vol ongeloof toe hoe ik de BMW van ons schoolhoofd met een blikopener en een simpele polsbeweging moeiteloos aan de praat kreeg. Vervolgens trok ik met rokende banden een paar rondjes over het schoolplein, terwijl mijn klasgenootjes uit elkaar stoven om uit de baan van de op hol geslagen bolide te blijven.

Naarmate ik ouder en wijzer werd, kwam ik er achter dat datgene waar ik goed in was, ook zeer winstgevend bleek te zijn. Ik verdiende handenvol met geld. Tot ik gepakt werd en voor zevenentachtig autodiefstallen acht lange jaren onvoorwaardelijk de lik in ging.

DROOMMACHINES

Het enige wat mij nu nog herinnert aan mijn roemruchte carrière is de Car & Driver Test Simulator die ik in cel nr. 6, stipt om zes uur, elke morgen opstart op mijn PC. Van de tien droommachines waaruit ik elke ochtend kan kiezen zijn er vier die een speciaal plaatsje in mijn hart hebben: een Porsche, een Ferrari, een Corvette en een Mercedes.

PARKEREN IN EEN KLUIS

Met de Porsche 959 met zijn 444 pk en met mijzelf achter het stuur deed ik vroeger de 0 tot 100 meter in 8,8 seconden. De Ferrari 250 Testarossa is het oudje uit de stal, hoewel hij met zijn V12 3,0 liter motor in 1957 de overwinning behaalde in de 24-uursrace van Le Mans. Ik kreeg het voor elkaar om dit betreffende prototype uit de pits te ontvreemden. Vandaar mijn bijnaam Michael "Le Mans". De Corvette ZR1 is een echte opzichtige pooierbak, wanneer ik een dot gas geef, hoor je hem slurpen. Maar de absolute kroonprins in mijn Car & Driver Sim is de Mercedes C11 prototype. Met vier turbo's aan boord en een cylinderinhoud van 1,5 liter doet hij de 0 tot 100 meter in 4,8 seconden. Z'n topsnelheid wordt geschat op 375 km per uur (!) en hij heeft maar liefst 1000 paarden onder de motorkap. Parkeren in een kluis wordt aanbevolen.

WINKELPLEZIER

Er zijn tien racetracks waaruit ik kan kiezen. Mijn favoriete parcours is het San Dimas winkelcentrum, waar op vrijdagavond dronken pubers met Guns & Roses op de stereo joyriden tussen de geparkeerde auto's. Ze hebben het vooral voorzien op Datsuns en Toyota's, en terecht.



Ondertussen op de parkeerplaats: opzij, opzij, opzij!



Klantenservice: een preview van het parkeerterrein



Car & Driver is, nu ik in de bak zit, mijn lust en m'n leven. Wat een prachtige wagens, elk met zijn eigen specialiteit. De kwaliteit van de scenery's is buitengewoon mooi en gedetailleerd. De replay-funktie is zo veelzijdig, dat ik er ontsnappingsneigingen van krijg. Ondanks dat een joystick niet op kan tegen een met herteleer bekleed stuurbekrachtigd stuur, ben ik zoet met dit PC-spel, tenminste, tot mijn straf erop zit.

MICHAEL



Even een ererondje langs de tribunes maken



Zondagsrijder op weg naar het strand

RAPPORT

GRAPHICS 9,0

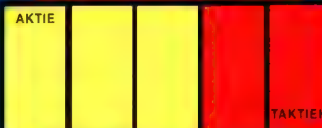
GELUID 8,0

▲ Echte bolides. Prachtige achtergronden

▲ Zeer hoge snelheid

▼ Geen stuurbekrachtiging

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ACHT MAANDEN NA AANKOOP





PC
Prijs: ƒ 119,00 • Fabrikant: Electronic Arts •
Systeemvereisten: 386 PC. 585 Kb RAM, 16 Mb schijfruimte

SPACE HULK
bordspel-versie

Space Hulk als een bordspel is bedoeld voor twee personen. De ene speler beheert de Space Marines, fanatieke soldaten die liever sterven dan zich overgeven aan hun vijanden. De andere speler is de baas over de Genestealers, snelle kwaadaardige aliens die zich voortplanten door hun genen te implanteren in het lichaam van hun slachtoffers. Het doel van het spel: de tegenstanders zo snel mogelijk vernietigen.



RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID n.v.t.

- ▲ Steeds nieuwe missies
- ▲ Spel voor 2 personen
- ▲ Kans om fantasie te gebruiken
- ▼ Alleen in Engels verkrijgbaar

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN PAAR JAAR NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

8

VOORBEREIDINGEN

Het spel speelt zich af in het ruimtevaartuig de Space Hulk. Een plattegrond van dit ruimtevaartuig maak je zelf met behulp van de bijgeleverde onderdelen. In totaal kun je zes verschillende kant-en-klare plattegronden in elkaar zetten. Maar de puzzelstukken zitten zo in elkaar dat je er met gemak zelf nog veel meer kunt maken. In het blad White Dwarf, het maandblad van Games Workshop (de makers van Space Hulk) verschijnen regelmatig nieuwe plattegronden en missies.

De poppetjes waarmee je speelt zijn donkerblauwe miniatuur-Space Marines en miniatuur-Genestealers. Bijgeleverd krijg je een boekje met daarin een uitgebreide uitleg over hoe je de figuurtjes kunt verven. Creatieve knutselaars kunnen zo het spel nog een stuk mooier maken.

TIJD VOOR ACTIE 1

De spelers komen om de beurt in actie. De Space Marines krijgen per beurt drie minuten de tijd om hun acties



uit te voeren. Een stopwatch is hierbij wel zo gemakkelijk. De tijdslimiet is er omdat Space Marines niet zo snel zijn als Genestealers. De tijdslimiet kun je natuurlijk in overleg met de andere speler veranderen. Het is niet aan te raden om helemaal van een tijdslimiet af te zien, omdat dit de Space Marines zoveel bevoordeelt dat het voor de Genestealers ondoenlijk wordt om nog te winnen.

TIJD VOOR ACTIE 2

Per beurt krijg je vier actiepunten die je inwisselt voor acties. Zo kost het een Space Marine bijvoorbeeld één punt om één hokje vooruit te gaan, twee punten voor een hokje achteruit en één punt voor een schot met de Storm Bolter. Naast de actiepunten krijg je per beurt één tot zes 'commando-punten'. Deze punten gebruik je voor aanvullende acties, gewoon door ze bij de actiepunten op te tellen. Bijzonder aan de commando-punten is dat je ze ook tijdens de beurt van de Genestealers kunt gebruiken om jezelf te verdedigen.

DOBBELSCHIETEN

Om te bepalen of een schot raak is gooi je met dobbelstenen. Voor een vernietigend schot met een Storm Bolter moet je bijvoorbeeld een zes gooien. Als je twee keer schiet is een vijf voor het tweede schot voldoende. Als je de vlammenwerper gebruikt (maximaal zes keer per spel) is een twee genoeg om een Genestealer te vernietigen. Maar als je ook maar één Genestealer laat leven kun je het wel schudden. Dan loopt het vaak uit op een 'Close Assault', waarbij de Space Marine met één dobbelsteen moet gooien, terwijl de Genestealer er drie mag gooien en het hoogste getal mag gebruiken.

Dan is het de beurt van de Genestealers. Omdat Genestealers veel sneller zijn dan Space Marines is hun beurt niet gebonden aan een tijdslimiet. Daarbij komt dat ze per beurt zes actiepunten mogen besteden, twee meer dus dan een Space Marine. Die extra punten krijgen ze omdat ze behalve hun klauwen geen wapens hebben. Voor de rest verloopt de beurt van de Genestealers ongeveer op dezelfde manier als die van de Space Marines. Winnaar is degene die het eerst al z'n tegenstanders heeft vernietigd.



Space Hulk is echt een heel leuk space monsters-bordspel. In het begin vond ik de Engelse handleiding niet meteen duidelijk, maar zo gaat dat bij veel bordspelletjes. Je moet het een paar keer gespeeld hebben om het goed door te krijgen. Het grote voordeel van de bordspel-versie is wel dat je steeds andere missies kunt ondernemen. Die mogelijkheid maakt het spel zeer lang houdbaar.

Prijs: *f* 99,-

SPACE HULK
pc-versie

Space Hulk op de PC heeft twee grote nadelen ten opzichte van de bordversie. Ten eerste is het aantal missies beperkt tot zes en uitbreidingen zijn niet mogelijk (tenzij je weet hoe je nieuwe missies moet programmeren maar dan ben je strafbaar bezig met het veranderen van software dus dat doen we niet.) Het tweede grote nadeel is dat je de PC-versie niet met twee personen kunt spelen. De computer bestuurt namelijk de Genestealers, zodat je zelf alleen de Space Marines kunt beheren.

Natuurlijk heeft de PC-versie ook een paar voordelen. Je hoeft niet met dobbelstenen te gooien om de uitkomst van een actie te bepalen, je hoeft geen tafel te ontruimen om er een plattegrond van de Space Hulk op te leggen en er zit veel meer beweging in. De actie speelt zich af op een deel van het scherm waarin je beweegt op een Wolfenstein-achtige manier, al gaan die bewegingen soms wel een beetje schokkerig.

BORDSPELKOPIE

Verder is de PC-versie vrijwel een exacte kopie van de bordversie.

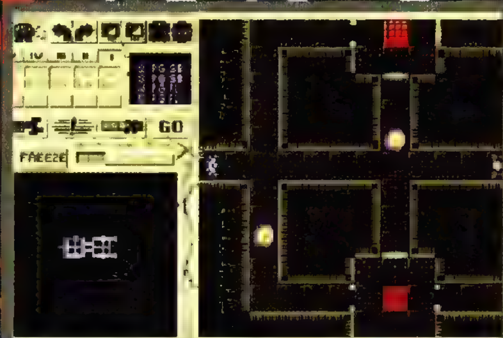
De Genestealers zijn nog steeds de snelste partij, als Space Marine ben je gebonden aan een tijdslimiet en je wapens zijn alleen van een afstand effectief. Als de Genestealers te dichtbij komen kun je nog proberen ze met woeste armbewegingen neer te maaien, maar dat lukt maar ongeveer één op de tien keer.

MINDER REGELS, MINDER VRIJHEID

Om de PC-versie te kunnen spelen hoef je ook veel minder spelregels te kennen: je bent automatisch beperkt tot de acties die de computer toestaat. Dit lijkt misschien een voordeel, maar het betekent tegelijkertijd dat je geen mogelijkheid hebt om de regels een beetje te veranderen en dat is bij veel bordspelen toch wel zo makkelijk.

DIGITALE BEPERKINGEN

Het grootste nadeel van de PC-Hulk is dat het spel, zoals zoveel computerspelletjes, maar een beperkte houdbaarheid heeft. Na verloop van tijd heb je alle missies met succes uitgevoerd en dan is zo'n spel meestal niet leuk meer. Bordspelen gaan vaak veel langer mee omdat ze veel meer mogelijkheden hebben; iedere keer dat je het speelt is het anders, al was het maar omdat je iedere keer iets anders met de dobbelstenen gooit.



Een Genestealer van dichtbij zien kun je alleen vlak voor je sterft


De leider van de Space Marines: kortaf maar krachtig



Dit is geen Alien, maar een Genestaealer

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 7,0

+ Genestealers zien er zeer goed uit
+ Eenvoudige bediening
- Missies lijken veel op elkaar
- Andere geluidsopties vereisen herinstallatie



7⁵



De bordspelversie van Space Hulk biedt veel meer mogelijkheden om creatief te spelen, als je tenminste je fantasie weet te gebruiken. Hiermee wil ik niet zeggen dat de PC-versie een suf spel is, bepaald niet. Het spel zit boordevol actie en om te winnen moet je behoorlijk snel kunnen reageren. Ik zou zeggen: koop de PC-versie als je alléén wilt spelen en schaf het bordspel aan als je de luxe van een menselijke tegenstander hebt.

BEN

PC
Prijs: ƒ 129,00 • Fabrikant: Electronic Arts

PINBALL DREAMS

Er gaat niets boven een spelletje flipperen op een echte flipperkast; het speelveld is levensgroot, de inworp is meestal maar een gulden, goede spelers krijgen voor dat luttele bedrag meestal wel één of meer vrije ballen en op zo'n kast kun je het lot altijd wel een handje helpen met een stevige klap op de juiste plaats op het juiste moment. Shit, te laat. En je guldens zijn op. Wat dan?

Probeer dan eens de flipperkastsimulator van 21st Century Entertainment. Stukken goedkoper in het gebruik, vier echt verschillende kasten zijn altijd binnen handbereik en net zo goed als een echte kast op tilt te krijgen. Het speelveld is natuurlijk wel een stuk kleiner (of heb je een beeldscherm met een lengte van een goeie anderhalve meter?) maar deze kast is eenvoudig in drieën verdeeld. Een goede scrolling doet de rest.


Ignition: flipperen in space


Je ziet telkens een deel van de kast

DE BAL IS ROLLEND

Ik heb het over Pinball Dreams, volgens de makers (uiteraard) de beste flipperkastsimulator van het moment. En volgens mij hebben ze gelijk. Spidersoft heeft de originele Amiga-versie van Pinball als uitgangspunt genomen voor hun PC-versie en een produkt afgeleverd dat de concurrentie met een echte kast aankan. Doordat de complete afbeelding van de flipperkast in het VGA-geheugen wordt bewaard gaat het scrollen tussen de verschillende delen van de kast zo vloeiend dat je geen moment hoeft te wachten op een nieuw beeld.



Pinball Dreams maakt gebruik van een nieuwe scrolling-techniek en is alleen speelbaar op vrij nieuwe machines. Ik speelde Pinball op een 386-25, maar de bal ging niet echt snel. Zo krijg je wel meer tijd om je acties te overzien, maar realisme is ook "the name of the game". Pas op een 486-33 ging het lijken op een echte flipperkast. Vanaf dat moment was ik verslaafd en moest en zou ik een topscore halen. BEN

De bal blijft voor het oog gewoon doorrollen, hoe hard je ook schiet.

IRRITANT VOORSPEL

Hoewel het niet hoort om te klagen over kopieerbeveiligingen moet ik er nu wat van zeggen. Natuurlijk heeft een fabrikant van software het recht om het gratis kopiëren van diskettes tegen te gaan, maar in dit geval hebben ze een beetje overdreven. Om te beginnen kun je het spel alleen maar installeren als je een registratienummer hebt. Je kunt het spel maar drie keer op een harde schijf installeren, daarna maakt het programma zichzelf onbruikbaar en moet je naar de fabrikant voor een vervangend exemplaar. Tot slot moet je voordat je kunt spelen een woord uit de handleiding opgeven. Alles bij elkaar is dat behoorlijk irritant, maar er zal wel weer niets anders opzitten dan wachten tot iemand een kopieerbeveiliging uitvindt die niet irriteert, of wachten tot de mensen eerlijker worden. Hoewel, dan kun je waarschijnlijk flipperen tot je een ons weegt.

RAPPORT

GRAPHICS 8

GELUID 8

- ▲ Voelt echt aan
- ▲ Kasten verschillen echt
- ▲ Overtuigende flipperkast geluiden
- ▼ Zeer irritante kopieerbeveiliging
- ▼ Hoge systeemeisen

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

8

Kranten bezorgen is op zich niet zo'n heftige bezigheid maar ach, als je de TV-reclames moet geloven ben je toch een held. Je bent in ieder geval een held als je de Daily Breeze bij de klanten weet te bezorgen. Onderweg kom je allerlei loslopende gevaren tegen: een kinderwagentje, een dief, een vogelverschrikker en ga zo maar door. Je wapens: de kranten natuurlijk!

VALLEN EN OPSTAAN

Ik begin aan m'n krantenwijkje. Stevig op de trappers stampend fiets ik naar de stoeprand. In de verte is de eerste brievenbus al zichtbaar. Ik pak een krant, rol hem nog eens goed op, haal diep adem, en donder met fiets en al tegen de vlakte. Rot-stoeprand! Ik sta op. Nu heb ik het door: ze willen het mij moeilijk maken, hè? Wacht maar. In het wilde weg begin ik te smijten met de kranten: ramen sneuvelen, oude vrouwtjes vallen om, vuilnisbakken

Nieuwe held gevonden

PINBALL DREAMS

Prijs: ƒ 129,00 • Import: Century Entertainment
Fabrikant: Spidersoft/21st • Systeemvereisten: minimaal 286-20 (386-33 wordt aangeraden) • 530 KRam • 3 Mb schijfruimte • Soundblaster aanbevolen (PC- speakergeluid klimkt redelijk goed).

PAPERBOY 2

Sommige lezers bezorgen kranten om spelletjes spelen te kunnen financieren. Paperboy doet dat ook. Gelukkig voor hem woont hij in Amerika, waar je de kranten naar de brievenbussen mag smijten. Maar Paperboy (of Papergirl) moet veel meer doen om de kranten op tijd te kunnen bezorgen.

BJØRN



Het is nogal moeilijk om van zoiets sufs als kranten bezorgen een interessant spel te maken. Toch zijn ze hier aardig in geslaagd. Paperboy 2 (je kunt ook Papergirl aan het werk zetten) is een grappig spel met de actie op de juiste plaatsen. Je moet moeite doen om nergens tegen aan te rijden, je moet over gevaarlijke drempels springen, mensen en dieren ontwijken en dan moet je ook nog eens goed mikken om de kranten een beetje in de buurt van de brievenbus te gooien! Leuk spel voor op de fiets?

BJØRN

gaan tegen de vlakte. Ha! Ik ben de baas! Helaas had ik maar 9 kranten dus ik ben snel door mijn lol heen. Mijn tweede poging doe ik maar wat serieuzer en jawel: ik leg mijn eerste route succesvol af. Trots zet ik mijn fiets tegen het hek, al zingend over helden en waar ze gebleven zijn.

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 6,9

 Leuk idee

 Naar keuze Paperboy of Papergirl

 Verschillende moeilijkheidsgraden

 Irritant liedje!

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIJF MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE – TAKTIEK

7,8

PAPERBOY

Prijs: ƒ 89,00 • Fabrikant: Tengen • Import

PAC-MAN

Eigenlijk behoeft Pac-Man geen introductie; hiermee is het allemaal begonnen. Samen met 'Donkey Kong' en 'Space Invaders' regeerde Pac-Man over de Gamewereld van de jaren tachtig. Eindelijk kan ik een keer de lullige en oubollige opmerking maken: dit is een spel uit 'mijn tijd'. Weet je nog?

Denk nou niet dat ik hier ga uitleggen hoe Pac-Man gespeeld moet worden. Iedereen kent het immers. Er zijn na de introductie van Pac-Man enorm veel vervolgspellen en namaak Pac-Mans verzonnen. Er is Mrs. Pac-Man, SuperPac-Man, Pok-Man, Mac-Man, enzovoort. Het spel dat voor de GameGear is gemaakt is de echte Pac-Man, zoals die vroeger in de arcades stond. Wel zijn er een paar dingen toegevoegd: zo is er nu de keuze voor een 'half-screen' of 'full-screen'. Met half-screen wordt het totale speelveld afgebeeld op het scherm, met full-screen alleen het gedeelte waar Pac-Man zich bevindt. Half-screen is iets overzichtelijker maar met full-screen zijn de mannetjes iets groter zodat het sturen makkelijker gaat.

OP... NAAR DE ANDER

Pac-Man kan ook met twee spelers gespeeld worden door de Game Gears op elkaar aan te sluiten met de 'Gear-to-Gear Cable' van Sega. Als een geest wordt opgegeten verschijnt hij op het scherm van de tegenstander! Oppassen dus.

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 7,0

 Klassieker

 Niets aan de formule veranderd

 Niks nieuws

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN JAAR NA AANKOOP

AKTIE – TAKTIEK

9





Pac-Man is naar mijn mening nog steeds een van de beste spelen die ooit zijn verzonnen. Er is niet echt een einde aan het spel en het verveelt ook niet snel. Het mooie van dit GameGear spel is ook dat er bijna niets aan de originele Pac-Man is veranderd. Pac-Man is niet te verbeteren en dat begrepen de mensen bij Namco kennelijk ook. Niet voor liefhebbers van actie, spetterende beelden of variatie, wel voor de rest. BJØRN

GAME GEAR

Prijs: ƒ 89,00 • Fabrikant: Namco Ltd.

LINKS AWAKENING
The Legend of Zelda

Of ik een adventure op de Gameboy wilde spelen. Hmm, ik houd van adventures op de PC, maar op zo'n klein schermpje? Tot m'n verbazing bleek Zelda een volgroeid avontuur te zijn waar menig PC-adventure nog een puntje kan zuigen.

HET MYSTERIE VAN HET EI

Ik ontwaak op het eiland Koholint waar ze mij per abuis aanzien voor degene die het mysterie van het ei op de bergtop gaat oplossen. Daartoe moet ik het hele eiland en alles wat er onder zit verkennen, de strijd aanbinden met allerlei monstertjes, vele puzzeltjes oplossen en een stuk of twintig voorwerpen vinden, variërend van een paar magische laarzen tot een heuse Yoshi-pop. Wat moet ik dáár nou weer mee?

Voor ik het weet ben ik een paar uur achter elkaar aan het spelen. Dit is leuk! "Maak de Wind Fish wakker, dan zal alles duidelijk worden", aldus de profetie. Met m'n Pegasus Boots aan tel ik hoeveel pijlen ik op m'n boog heb en besluit maar eens de vuurballenwerper te zoeken. Altijd handig voor het geval ik trek krijg in een gekookt eitje.



Een uitdagend avontuur en voldoende actie, een perfecte combinatie voor een computerspel. Maar zolang de beelden niet in kleur zijn, krijgen ze van mij niet hoger dan een acht. BEN



Link voor een grot op Koholint

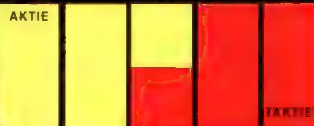
RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 6

- ▲ Nuttige hulpmiddelen voor snelere acties
- ▲ Uitgebreid avontuur
- ▲ Drie spelers kunnen hun spel saven
- ▼ Muziekjes gaan snel irriteren
- ▼ Deelname van Zelda zelf ontbreekt

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



8

GAMEBOY
Prijs: ƒ 89,00 • Fabrikant: Nintendo

STAR TREK
The next generation

Kapitein Jean-Luc Picard van de U.S.S. Enterprise is tot de instructeur van een nieuwe lichting gameboys. Hij geeft opdrachten die je als topkadet samen met Worf, Data, Geordi La Forge, Chief O'Brien en 'number one' Riker met succes moet uitvoeren om de rang van 'Captain' te kunnen krijgen. Voor de zekerheid gebeuren alle missies in de betrekkelijke veiligheid van het holo-deck.

Ik moest voor mijn eerste missie naar de planeet Tarsus IV, waar een dodelijk virus was ontsnapt. Het was de bedoeling de planeet te ontruimen en eventueel opdringerige Romulans te verjagen. Naar een planeet vliegen is makkelijk. In een baan om die planeet komen is een andere kwestie. Er verschijnen namelijk vierkantjes in beeld waar je doorheen moet vliegen. Als je dit een stuk of tien keer goed hebt gedaan kom je in een baan om de planeet. Dit lijkt veel eenvoudiger dan het is. Het geldt eigenlijk voor alle onderdelen van dit spel; fasers afvuren, reparaties uitvoeren, mensen en vracht op- en neerbeamen, het lijkt allemaal makkelijk, tot je het zelf moet doen. Dan merk je dat tegenstanders soms veel te snel vliegen, reparaties onmiddellijk teniet gedaan worden door vijandelijk vuur en dat mensen opbeamen nog wel te doen is, als ze maar eens stil bleven zitten!



Star Trek is een tof spel dat soms moeilijk is. Het moeilijkste gedeelte is het bepalen van de precieze locatie van planeten en schepen. Wat het geluid betreft: ik ben een echte fan van Star Trek en dus zeg ik: wel aardig. Het spel is een must voor 'Trekkies', een aanrader voor de rest. BEN

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 7,0

- ▲ Veel verschillende missies
- ▲ Voor een Gameboy mooie graphics
- ▲ Moeilijke tegenstand
- ▼ Vriend of vijand zoe kost soms te veel tij
- ▼ Routineklussen zijn ook moeilijk

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOO



8

Tip

Gameboy: StarTrek, the next generation

Wil je meteen als officier beginnen, kies dan Barclay om luitenant te worden en Tomalak om luitenant-kapitein te worden. Dankjewel Ben uit Amsterdam voor deze tip.

GAMEBOY
Prijs: ƒ 79,00 • Fabrikant: Absolute Entertainment

BUBBLE BOBBLE PART 2

Je bent een grote wrat en je missie is om andere wratten te vangen in een bel van pus. Althans, dat is wat ik eruit opmaak. Bubble Bobble 2 lijkt in het begin een suf spel, maar het zal je heet onder de voeten worden wanneer je de hogere stadia bereikt, waar vliegende konijnen je sarren, en alcoholistische smurfen je vanuit een helicopter bekogelen met lege flessen.

DOOD AAN ALLE WRATTEN!

Het spel heeft vier levels die ieder opgesplitst zijn in twintig veldjes. Gedurende je kruistocht moet je voorbereid zijn op een aantal gevaarlijke hindernissen en vijandige bellen die gevuld zijn met vuur, water of donder. Wanneer je niet binnen de gegeven tijd alle vijandelijke elementen uit de weg ruimt word je lastig gevallen door een griezelig skelet die pas opdondert als je kans ziet alle vijanden op te ruimen. De enige manier om te winnen is door aan het eind van ieder level de sleutels en de superdiamanten te bemachtigen. Lukt dat je niet dan ga je vechtend ten onder.



Dit soort denksport is ideaal voor de Gameboy. Je moet vooral je hoofd gebruiken. Oké, het kan soms wat simpel overkomen maar het is een leuk spel wanneer je even doorzet. KEES

RAPPORT

GRAPHICS 6,5

GELUID 7,0

▲ Lekker puzzelen

▼ Soms saai

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP



7⁵

GAMEBOY

Prijs: ƒ 89,00 • Import • Fabrikant Taito

SPEEDY GONZALES



Pure Klasse! Speedy Gonzales is een prettig platformspel met breinkrakende labyrintjes en puzzels. Mickey Mouse, eat your heart out! KEES

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 7,0

▲ Intensief

▲ Verschillende werelden

▼ Speedy is soms te snel

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



8

Aangezien niets te heilig is voor de spelletjesfabrikanten was het te voorzien dat ook deze razendsnelle Mexicaanse muis zijn opwachting zou maken in de wereld van Super-Mario. Net zo vliegensvlug als in zijn eigen tekenfilms scheurt Speedy Gonzales over het beeldschermpje van je Gameboy. Voorzichtigheid is dus geboden.

GO SPEEDY GO GO GO

Speedy moet zijn muizenvriendjes bevrijden die door Koning Rat gevangen gehouden worden in zijn kasteel op Cheese Island. Zoals bij ieder ander platformspelletje moet Speedy zich eerst door een groot aantal hindernissen heenworstelen die verdeeld zijn over vijf exotische locaties. Speedy kan geen vlieg kwaad doen en moet zich daarom steeds met behulp van behendig springwerk en een hoop geduld langs zijn vijanden werken. Aan het eind van ieder land wacht er een baas op Speedy die wel uit de weg geruimd kan worden. Na de overwinning op de baas krijg je een code zodat je dat level niet meer over hoeft te doen.

GAMBOY

Prijs: ƒ 99,00 • Import • Fabrikant Sunsoft

TO MARRAKECH AND BACK

Titus the Fox

Het prettigste GameBoy spel dat ik gespeeld heb. Een leuke verrassing kreeg ik in level 2.2. Ik liet Titus hard tegen een muur rennen; er ontstond een gang zodat ik naar het einde van het level kon kruipen. ADAM



De wereld is nog niet klaar voor jonge blonde vossinnen die er alleen en onbeschermd op uit trekken. Foxy, de vrouw die Titus zal huwen, is ontvoerd door bandieten in de woestijn bij Marrakech terwijl zij opnamen aan het maken was van de zeldzame woestijnvos. Haar wacht nu een miserabel bestaan in de harem van de hebberige sultan Rabys. En die heeft al 67 vrouwen.

FOXY LOVE

Aan de andere kant van de wereld bereikt deze onheilstijding Titus. Zonder neef Zorro via de GameLink te hulp te roepen vertrekt hij onmiddellijk voor de levensgevaarlijke reis langs 17 locaties waar een uitgebreid leger spoken, skeletten, wandelende klerenkasten (pas op voor de bulldog in hun kielzog) en nog vele andere freaks Titus de doorgang versperren. Om ze uit de weg te ruimen liggen er dozen om op hun lelijke koppen te mikken. Ballonnen helpen Titus om naar onbereikbare platforms te springen. Pas met veel pijn, moeite en doorzetten zal Titus zijn lief weer in de armen kunnen sluiten.

RAPPORT

GRAPHICS 8,5

GELUID 7,0

▲ Duidelijk beeld

▲ Leuke verassingen

▲ Speciale Gamelink variant

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



8

GAMEBOY

Prijs: ƒ 89,00 • Fabrikant: Titus Software

GORDO 106



RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 6,0

- ▲ Afwisselende levels
- ▲ Goede combinatie puzzel- en aktiespel
- ▲ Wie wil zo'n schatje nou niet beschermen?
- ▼ Moeilijk, vooral de grotten
- ▼ Sprongen timen is soms wat lastig

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

8

Je moet wel een hele harde zijn om geen medelijden te krijgen met Gordo 106. Je kent toch die verhalen over laboratoriumdieren, waar de geleerden de meest vreselijke proeven mee doen?

ZIELIG, HÈ?

Gordo is zo'n proefdier, een schattig aapje dat leeft in kooi nummer 106. Er lijkt geen enkele hoop meer te zijn voor Gordo, totdat er op een dag iets mis gaat met een nucleair experiment. Nog zieliger, hè?

HEEL AFWISSELENDE LEVELS.

Nou nee, want opeens is Gordo super-intelligent en weet hij te ontsnappen uit z'n kooi. Hij is trouwens niet zo egoïstisch om er meteen vandoor te gaan. Eerst probeert hij al z'n vriendjes te bevrijden door ook hùn kooien open te maken. Daarvoor moet hij zich wel een weg banen door zes verschillende, heel afwisselende levels. Gordo begint uiteraard in het lab zelf, waarna hij via de lobby op de mode-afdeling terecht komt.

Als hij dat overleeft, wachten de puppy-farm en de afdeling

ONDERZOEK EN ONTWIKKELING.

Het laatste level speelt zich af in de woning van de directeur van het lab, waar ons aapje eindelijk wraak kan nemen op z'n kwelgeesten. Gordo kan behalve normaal lopen ook rennen, springen, appels naar z'n vijanden gooien en aan lampen door de lucht slingeren. Behalve dat het een

PRIMA AKTIESPEL

is, moet er in Gordo 106 ook een beetje worden nagedacht. Soms moet je namelijk eerst een puzzel oplossen om verder te komen, vooral in de kerkers waar Gordo af en toe in terecht komt via een van de vele valkuilen.

Maar goed dat je onderweg regelmatig bananen vindt, die je weer wat extra energie geven!

Als Gordo weet te ontsnappen uit een kerker, krijgt hij bonuspunten en gaat ie weer terug naar het level waar hij was gebleven.



Een prima kruising tussen een platform- en een puzzelspel. Het verhaal er achter mag dan misschien zielig klinken, maar dat is Gordo 106 helemaal niet. Vooral in het begin is het trouwens frustrerend om steeds maar weer in zo'n vreselijke kerker terecht te komen, maar gelukkig is er af en toe ook een kerker vol bonusvoorwerpen. Misschien wel het beste platformspel voor de Lynx!

ADAM

LYNX
Prijs: ƒ 89,00 • Fabrikant: Tent Planet

SE

Je sjagrijnige

Gelukkig ben ik niet het gevoelige type want ik kreeg meteen de wind van voren toen ik de Sega CD aanzette. Onmiddelijk schold Ghost, mijn copiloot, me de huid vol tijdens de briefing. Betiteld met de tedere naam Dogmeat moest ik als groentje, niksnut, loser, waardeloze prul en ga zo maar door, het riool in om met de Hole Hawg, een futuristische riolerings voertuig door het vunzige buizenstelsel op zoek naar vreemde stront etende monsters zoals de Ratigator, schorpioenen van duizend kilo, mollen zo zwaar als een vrachtwagen en zwermen vuurvliegen die hersenen zuigen. Gezellig!

STRONT-VLIEG

Met een rotgang vlogen we door het met schuifdeuren afgesloten riool die toch net op tijd openschoven. Op het scherm van de Hole Hawg verscheen

WER SHARK



ga Mr. Ghost

Hoe hij het weet is mij een raadsel maar Adam kwam er achter dat ik in de tijd vóór mijn journalistieke werk bij Power Unlimited in Amerika sanitaire installaties ontwierp. 'Shit runs downhill', luidde het motto van mijn kundige collega's en nu begrijp je wel waarom deze wijsheid me niet inspireerde om door te gaan met het vak. Nooit gedroomd dat ik weer zo laag zou dalen totdat Adam Sewer Shark in mijn handen duwden. Deze keer mocht ik het riool in. Fijn, bedankt jongens!



Critter met de rode oogjes

een klein vizier die ik met de gamepad bestuurde om de ondergrondse dierentuin tot gort te schieten. Ah, dat valt wel mee dacht ik totdat Ghost, die achter mij in de co-piloot stoel zat, mijn oren opnieuw deed fluiten met gevloek omdat ik de koers-instructies "six, niner, twelve' niet opvolgde. Ik begreep later dat het riool-piloten jargon was voor 'omlaag, links, omhoog', net zoals de wijzers op een klok. Verkeerde koers betekende dat we als een vlieg op een autoraam op een gesloten riooldeur te pletter spatten.

[illegible]

Na enig oefenen verbeterde mijn vliegkunsten en had ik het genoegen om Commisioner Stench (Stank) op de monitor te ontmoeten. Ergens boven in Solar City benadrukte ook dit zwijn mijn gebrek aan elementaire bekwaamheden terwijl hij met open mond pratend spaghetti naar binnen slurpte. Als ik een miljoen pond riool gehakt bijelkaar knalde mocht ik misschien op verlof in Solar City. Enfin, uur na uur vuurde ik door op het vieze gespuis maar voorbij het gescheld en en een paar deuren kwam ik niet. Solar City bleef slechts een droom.

FULL-MOTION

That's all folks! Ware het niet dat deze CD een poging is tot het brengen van een Full Motion Video Game. In andere woorden Ghost, Stench en collega's zijn levensechte acteurs die op het beeld verschijnen. Goed idee, alleen de Sega technologie kan het nog niet zo goed aan. De beelden zijn nog steeds 'bitmapped' waardoor het er nog enigszins onduidelijk uitziet. Daarentegen klinkt het geluid van de stemmen fantastisch!



Je vraagt je natuurlijk af of het aanschaffen van Sewer Shark gelijk staat met je geld door de plee spoelen. Nou... Nee, Ja, het is okay. Meer niet! Vijf minuten spelen en het hele speltoneel passeert de revue. Het verandert nauwelijks. Toch bleef ik gekluisterd aan de buis shit-creeps vernietigen. Het op koers houden van de Hole Hawg valt het zwaarst en ik kreeg er een punthoofd van dat een foutje gegarandeerd tot Game Over leidt. Bovendien krijg je dan ieder keer weer een lading aggressiviteit van Ghost over je heen. Stront vervelend!

DAVID LEMEREIS

RAPPORT

GRAPHICS 7,2

GELUID 9,5

- ▲ 'Live acteurs' erg boeiend
- ▲ Stemmen zijn super
- ▼ Beeld kwaliteit te 'bitmapped'
- ▼ Speltoneel erg karig

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP





SEGA CD

Prijs: ƒ 159,00 • fabrikant: Digital Pictures

BACKGAMMON

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 8,5

▲ Echte tegenstanders

▲ Moeilijkheidskeuze

▼ Niet erg spannend

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE TAKTIEK

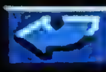
6,9

Choose Opponent









Je tegenspelers



Je computerspelvrienden



Backgammon CD-I is een enigszins aangepaste versie van het bordspel.Het aardige van het spel is dat de computer zich laat zien in menselijke personages. Het is gewoon leuk om Lord Wadsworth van het bord te vagen met Mozart op de achtergrond. Zijn 'trouwe' hond kiest trouwens jouw kant als je in de problemen komt.

BJØRN

Backgammon wordt als bordspel al duizenden jaren gespeeld en waarom zouden oude spellen niet met hun tijd mogen meegaan? Ook in de CD-I versie moet je geluk en vaardigheid combineren. In de CD-I versie van Backgammon kan worden gekozen uit een aantal (computer) tegenspelers. Elke tegenspeler heeft zo zijn eigen gewoonten en kennis van het spel; Lord Wadsworth Higgenbottom is een beginneling, De Graaf een speler van gemiddeld niveau en de Koningin van Rad een ervaren speelster. Lord Wadsworth is nogal een sukkel dus het is aan te raden met hem te beginnen. Het spel is iets te ingewikkeld om hier precies uit te leggen, dus even in het kort. Het gaat om een bordspel met stenen: zwarte en witte. De spelers dienen zo snel mogelijk hun eigen stenen `van het bord' te spelen. Ze gooien met dobbelstenen waarna de stenen op het bord verzet mogen worden. De spelers kunnen elkaar dwars zitten door andermans stenen te `slaan' zodat ze weer aan het begin moeten beginnen.

DIEREN-HULP

Het bijzondere aan de CD-I variant is dat er tegen de computer wordt gespeeld. De gecomputeriseerde tegenstanders zijn zichtbaar aan het denken en hun huisdieren geven hints in moeilijke tijden. Ook is het mogelijk een keuze te maken uit muziekjes die op de achtergrond worden gespeeld. Overigens kan ook worden gekozen voor een `menselijke' tegenstander.

CD-I

Prijs: ƒ 79,95 • Fabrikant: Capitol Disc Interactive

DEFE OF THE



Stalen ridders redden gouden kronen



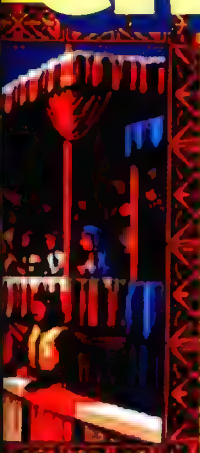
Defender of the Crown is spannend! Alles komt op je af: aktie, taktiek, romantiek. De beelden zijn erg mooi. Niet echt CD-I stijl (daarmee bedoel ik dat het bijna foto's zijn) maar wel in de sfeer van het spel. De lansgevechten zijn moeilijk te winnen maar er is wel eer mee te behalen. Het is zelfs mogelijk om er stukken van Engeland mee te winnen. En dat is het doel: heer en meester worden van het machtige Engelse Rijk. Prachtig spel!

BJØR

CD-I

Prijs: ƒ49,95 • Fabrikant: American Interactive Media

[DEFE]NDER CROWN



Spelen voor 't volk

Wie laatst Robin Hood - Prince of Thieves in de bioscoop heeft gezien (met Kevin Kostner) moet de sfeer te pakken hebben gekregen. Middeleeuws Engeland met ridders en koningen en maagdelijke jonkvrouwen. Het gekletter van zwaarden, het gezoef van pijlen en het gedaver van rotsblokwerpers. Got the picture?
Zo ongeveer tegen het einde van de middeleeuwen schrik ik wakker. Dit moet een droom zijn! Voorzichtig probeer ik op te staan maar ik ben te zwaar. Wat is dit?! Met mijn half slapende hand voel ik aan mijn borst. Staal! Ik ben een ridder en opeens daagt het mij: ik moet en zal Engeland redden met behulp van de Saxon Lords.
De eens zo machtige Koning Richard is vermoord en in heel Engeland woedt een bloedige burgeroorlog. De Saxon Lords hebben mij uitgekozen om de strijd te leiden tegen de gehate Normans. De strijd zal niet makkelijk zijn: mijn kennis op het gebied van zwaardvechten en lans-steken zal tot het uiterste worden getest. Ik zal de mannen moeten aanvoeren om zelfs in de donkerste tijden de moed niet op te geven!

DAME IMPONEREN

Om mijn macht te bewijzen daag ik een collega-ridder uit tot een lansgevecht. Het zal gaan om de eer en om indruk te maken op die mooie vrouw die in dat kasteel woont. In de verte zie ik mijn tegenstander. Tussen ons dwarrelt alleen wat stof en is de haat te voelen die wij voor elkaar koesteren. Ik prik mijn sporen zachtjes in de buik van mijn trouwe paard, zodat hij instinctief reageert en recht op zijn doel afstuift. Ik zie mijn tegenstander in de ogen die venijnig glinsteren tussen de spleten in zijn helm. We zijn nog maar vijf meter van elkaar verwijderd. Ik mik mijn lans op zijn schild, kraaaak! Ik val! Paniek! Ik kijk om me heen en zie mijn bed in mijn oude vertrouwde slaapkamer. Mijn CD-I speler staat aan, en als ik goed kijk zie ik het titelscherm van `Defender of the Crown'. Was het dan toch een droom?

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 7,5

▲ Goede combinatie van aktie en taktiek

▲ Zit grafisch mooi in elkaar

▼ Beetje traag

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZEVEN MAANDEN NA AANKOOP



8⁷

BATTLESHIP

Ooit zeeslagje gespeeld? In het wilde weg bommetjes naar elkaar gooien in de hoop dat een vijandelijk schip wordt geraakt? Typisch zo'n regenachtig-weer-spel. Voor de liefhebbers van dit spel is op CD-I een computerversie van het spel uitgebracht. `Stap in de wereld die marine heet', of zoiets...



Dan liever de zee in ...

Het bordspel zeeslag wordt gespeeld met twee `zeeën'. De twee spelers moeten hun schepen strategisch op hun bord plaatsen (ze kunnen het bord van hun tegenstander niet zien) en proberen de vijandelijke schepen op te sporen en te vernietigen.
Battleship gaat net zo. Er is geen moeite gedaan om te verbergen dat het hier om een kopie van het bordspel gaat. Het enige verschil met het oude spel is dat er muziekjes en videobeelden bij zijn en natuurlijk dat de computer als tegenstander kan dienen.

DE BELONING: FANFARE-MUZIEK...

Bij het opstarten van Battleship hoor ik oorlogsmuziek en zie ik foto's van stoere zeemannen (zonder baarden) en gigantische oorlogsschepen die me in de stemming moeten brengen om de computer te verslaan. No problem! Ik plaats de schepen willekeurig op het bord en mag beginnen met schieten.
Bij elk schot zie ik een stukje (zwart-wit) video van een echt oorlogsschip dat een schot aflost. Als ik mis hoor ik een splash en als ik raak schiet een explosie. Bij het vernietigen van een schip mag ik genieten van een filmpje van een zinkend vaartuig, begeleid door treurige muziek. De strategie afkijken van de computer is niet nodig, ik win! Hasta la vista baby! "Due to a freak accident and bad weather, the computer has lost", sputtert mijn CD-I speler nog tegen.



Zeeslagje kan best leuk zijn als je het met z'n tweeën op een bord speelt, maar op TV... nee dank je. De videobeelden zijn voor oorlogsfreaks misschien opwindend maar na een tijdje spelen ken je ze uit je hoofd. Eerlijk gezegd denk ik dat dit spel alleen wegens gebrek aan inspiratie is uitgebracht.

BJØRN

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 7,0

▲ Voor de freak mooie beelden

▼ Verveelt snel

▼ Leuker als bordspel

▼ Traag

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN MAAND NA AANKOOP



5⁵

CD-I
Prijs: ƒ 79,95 • Fabrikant: Capitol Disc Interactive

V FOR

Bah, de jeugd van tegenwoordig! Neem nou dienstplicht. Moet afgeschaft worden, zeggen sommigen. Vakbonden voor soldaten met inspraak, lange haren en oorbellen... Ik ben sprakeloos. Nee, toen ik nog jong was ging dat heel anders.

Zo'n vijftig jaar geleden vocht ik samen met Generaal Macintosh en Admiraal Dos aan de beruchte fronten van het door oorlog geteisterde Europa. Onder het motto 'V for Victory' knokte ik als bevelhebber onder meer aan het Russische front bij Velikiye Luki, de invasie op Utah Beach in Normandië en bepaalde zelfs de uitkomst van operatie 'Market Garden', de slag om Arnhem, weet je wel. Ach, al die slagen leken allemaal op elkaar maar ik zal het verhaal van operatie Market Garden vertellen, dan krijg je een idee waarom soldaten met oorbellen en lange haren er bij mij niet in gaan.

MARKET GARDEN

September '44, nou weet ik het weer. Ik was als officier ingedeeld bij de 21ST ARMY GROUP en liep die morgen de computertent binnen. Een heel bataljon IBM- en Macintosh computers sierden de tent. De dag daarvoor hadden de Amerikanen hevige verliezen geleden bij het veroveren van een brug en nergens op het 256 kleuren tellende slagveld zag ik het ikoontje van 3rd Battalion van de 502nd Airborne Infantry Regiment. Totaal gedecimeerd door de tanks van het Duitse10th SS Panzer Division. Digitale schurken! Ik ging onmiddellijk over in de Planning Phase. Informatie over de vijandelijke troepensterkte verscheen in het Unit venster onder aan het scherm. Het zag er niet rooskleurig voor ons uit. Duitse Panzer Brigades, Infantry eenheden en het Nederland Battalion (Hollandse SS) verschansten zich in het polderlandschap. Ik besloot hard tegen hard te gaan. Met de muis dirigeerde ik Genie-troepen om de brug te herstellen zodat het 3rd British Royal Tank Regiment over de brug door kon stoten om een einde te maken aan de Duitse electronische ellendelingen.

LUCHTSTEUN

Met een klik van de muis in het Operations venster vroeg ik om ondersteuning van vliegtuigen, hergroepeerde drie Artillery eenheden op het slagveld, stuurde twee Infantry Regiments in een schaarbeweging om de vijand heen en gaf de Poolse Parachute Brigade de opdracht manschappen boven de polders naast de Duitsers te droppen. "Hi, hi," gniffelde ik opgetogen. "Nu wil ik die vijandelijke smoelen wel eens zien!" Traag gleed mijn cursor over het Phase menu en stopte op het commando Execution. Ik liet de muisknop los en het geweld begon. Onmiddellijk borrelde het scherm van wilde activiteiten; ikoontjes verplaatsten over het slagveld, gevechten vonden plaats en overwinningen gingen gepaard met kortstondige ontploffingsgeluidjes. Volgens het After Action menu hadden wij, ondanks de uitgeroeide Poolse Parachute Brigade, de overhand in de strijd en de Duitsers trokken massaal de aftocht. Ondertussen viel de nacht, althans volgens het Operations venster, en de weervoorspelling op het scherm kondigde regen aan wat de Britten hevig deed vloeken.



Nooit en te nimmer de computer vertrouwen!



Bij het stadje Zon brak de hel los!



Wat kan een slagveld mooi zijn!



Eindelijk een overwinning





Hier was de slag van Arnhem

MACINTOSH/PC

VICTORY serie

"Bloody Poolders and Dikes!"
Na een lange dag knokken achter de computer, m'n pols dik opgezwollen van het vele muisklikken, besloot ik te gaan pitten.

BLUNDER

Handle All Operations klikte ik moeizaam onder Staff Operations menu. De computer nam nu alle beslissingen over troepenbeweging, bevoorrading en aanvalstaktieken gedurende de nacht van mij over. Stom, dom, wat een blunder! De volgende morgen zag ik tot mijn ontsteltenis dat de vijand in het duister vrijwel al mijn legereenheden van het scherm hadden geveegd en het Unit venster meldde dat het moraal van de overgebleven troepen ver beneden het vriespunt was gedaald. Woedend ramde ik mijn hoofd tegen het canvas tentdoek. Ik had het kunnen weten! In '44 was de kunstmatige intelligentie nog niet zo geavanceerd en ik had nooit moeten vertrouwen op de computer. Door mijn arrogantie waren mijn jongens voorgoed gewist!

1000 BOMMEN...

Radeloos pakte ik een laptop computer, rende de tent uit richting de frontlinie om mij tussen de jongens in de strijd te werpen. Op een gegeven moment lag ik op de koude kazeien van een dijk terwijl de kogels en granaten mij om de oren vlogen. Slechts een klik van de muis en ik kon operatie Market Garden van de ondergang redden maar ik was mijn camouflage muismat vergeten en de muis werkte niet op de ruwe keien. Een Duitse tank denderde recht op mij af en net op het moment dat...
"Oh, d'r wordt op de deur geklopt. Shit, ik zit nou net lekker in het verhaal."
"Goedendag meneer Lemereis. Het is tijd voor u pillen."
"Dag dokter. Alstublieft geen pillen vandaag."
"Meneer Lemereis zonder pillen kraamt u niks anders als oorlogs nonsens uit!"
"Wat nou onzin! Wat weet jij d'r nou van jochie. Toen ik zo oud was als jij..."



In de serie oorlogstaktiek spelletjes V for Victory komt ieder kwartaal een nieuw slagveld uit. Het begon met Utah Beach toen kwam Velikiyo Luki en nu dus Market Garden. De grondig doordachte spelen met hun realistische historische achtergrond boeien urenlang, ondanks een gebrek aan spektaculaire aktie. Het vergt wel een hoop oefening voordat je de vele mogelijkheden onder de knie krijgt. In je eentje tegen de computer spelen verliest al snel z'n charme. Het is veel spannender om een vriend als tegenstander uit te dagen. Het front zal bewijzen wie van de twee het beste militaire inzicht heeft!

DAVID



De rest van de zomer regende het!


Kijk, wat een strijdgewoel



Heb ik nou gewonnen of niet?

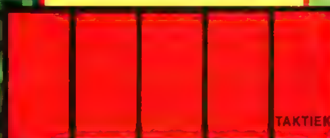


Dat pik ik niet!

RAPPORT

GRAPHICS 7,7

GELUID 7,5



- De computer tegenstander moet beter

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN JAAR NA AANKOOP

TAKTIEK

8⁴

RETURN OF THE PHANTOM



Dit is een prima adventure voor beginners. Als 'Novice' is het lekker makkelijk. Voor meer ervaren avonturiers biedt de Challenging-manier voldoende puzzels en zoektochten om het een interessante uitdaging te maken.

Als ervaren speler deed ik er samen met mevrouw de inspecteur twee dagen over om de schuldige in 'easy mode' in de kraag te vatten. Handig is dat je punten krijgt voor iedere goed uitgevoerde actie en voor gevonden voorwerpen. Aan de hand van de stand kun je zodoende bijhouden hoe ver je bent van de ontrafeling van het mysterie. BEN



Dit durf je alleen als je een zwaard hebt



De phantom vlak voor zijn dood



Op zoek naar de woonplaats van de phantom

Meer dan honderd jaar nadat Eric, het spook van de Opera, voor het laatst zwierf door de catacomben van de Parijse opera is het opnieuw niet pluis in het Operahuis. Net als op die noodlottige dag in 1881 valt er een gigantische lamp op het publiek, waarbij enkele bezoekers om het leven komen. De directie vraagt inspecteur Raoul Montand om een onderzoek in te stellen. Die komt al snel tot de conclusie dat er kwade opzet in het spel is.

DE GESCHIEDENIS MOET OVER

Dan neemt het verhaal een onverwachte wending. Wanneer je over een smalle balustrade loopt smijt het spook je naar beneden, maar in plaats van te sterven val je naar een andere tijd, waar iedereen je schijnt te kennen. Je maakt weer een praatje met de mensen die je tegenkomt en dan kom je erachter dat je de geschiedenis moet gaan overdoen, maar dan beter.

CONCURRENT VAN HET SPOOK

Vanaf dat moment verandert het verhaal van 'The Return of The Phantom' in het originele verhaal van Eric, The Phantom of The Opera'. Inspecteur Raoul Montand is Monsieur Raoul de Chagny geworden, de minnaar van zangeres Christine Daaé en concurrent van het spook. Maar deze keer is Raoul in het voordeel, want hij weet wat er gaat gebeuren. Als hij z'n kennis van de toekomst goed weet te benutten kan hij daarmee ook het mysterie van het 20e-eeuwse spook oplossen.

MEER DAN GENOEG PHANTOMS

Toen ik dit spel in handen kreeg dacht ik aanvankelijk: nee, hé, eer Franse rotspook. In 1925 werd The Phantom voor de eerste keer verfilmd. Andere verfilmingen volgden in 1943, 1957, 1962, 1974, 1983 en 1990. (In deze laatste verfilming speelde overigens Robert Englund alias Freddie Krueger de hoofdrol.) Naast alle verfilmingen zijn er diverse theater-, musical- en toneelversies van het spook geweest. Sinds begin Augustus is er een musical over The Phantom in het Circustheater in Scheveningen. Voor de gelegenheid hebben ze het spook zelfs een eigen 06-nummer gegeven, de 'Phanton Phone'. Er bestaan kortom al meer dan genoeg 'Phantoms', wat kan een computerversie er dan nog aan toevoegen, zo vroeg ik me af. Op zich helemaal niets, het verhaal blijft ongeveer hetzelfde en ook aan de afloop kun je in het spel weinig veranderen. Waarom zou je het dan spelen? Omdat het een heel vriendelijk spel is voor beginners en gevorderden. En waarom zou je het niet spelen? Misschien omdat het spel duurder is dan een kaartje voor de theatervoorstelling, een exemplaar van het boek of de huur van de video.

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 7,0

▲ Makkelijk voor beginners. Mooie beelden

▲ Nuttige Theater-informatie

▼ Soms te makkelijk. Nauwelijks geluid uit PC-

▼ Weinig origineel verhaal

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN MAAND NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK



Prijs: ƒ 139,- • Fabrikant: Microprose • Systeemvereisten: 286 of beter, 575 Kb RAM, 480 Kb EMS, 9,5 Mb schijfruimte. Muis en geluidskaart aanbevolen

REALMS OF ARKANIA

Realms of Arkania is een spel voor gevorderde 'fantasy role'-spelers met een wiskundeknobbel. Er komt namelijk nogal wat rekenwerk aan te pas tijdens het creëeren van de 'characters', want zoals bij ieder serieus 'roleplaying'-spel heb je de mogelijkheid je eigen 'characters' te maken. Je kunt daarbij kiezen uit mensen, elfen, dwergen, druïdes, magiërs, landlopers en narren.



Alle steden zien er uit als deze

De bedoeling van het spel is dat je 'the Blade of Destiny' gaat zoeken, een zwaard waarvan niemand weet waar het verloren is gegaan. Gelukkig is er wel een kaart in omloop met daarop aangegeven de plaats waar de 'Blade of destiny' ligt te roesten. Deze kaart is echter in stukken verdeeld en die stukken kaart zijn verspreid over een aantal Arkanianen.

DE PC DOET HET VUILE WERK

Voordat je de kaart in zijn geheel in handen hebt zul je heel wat uren achter de computer hebben doorgebracht en veel gevechten achter de rug hebben; gevechten die voor de doordeweekse spelletjesspeler best moeilijk zijn doordat er tijdens het gevecht voor ieder 'character' apart veel commando's gegeven moeten worden. Maar zie je dat niet zitten dan kun je altijd de computer je vuile klusjes laten opknappen.

DWERGEN HEBBEN GELD

'Voor niets gaat de zon op' geldt ook in Arkania, zorg er dus voor dat je altijd geld hebt. Dwergen hebben vaak veel geld, het is daarom handig om er een in het team te hebben. Als je de dwerg ook nog eens het befaamde 'lock-pick' attribuut geeft dan zullen er geen vrijwel geen gesloten deuren zijn in Arkania. Laat de dwerg altijd voorop gaan want in een gevecht zijn ze heel sterk. Is een van de teamleden in het bezit van de 'herb lore skill' laat deze dan kruiden zoeken. In de stad kunnen ze weer voor een hoop geld verkocht worden.

SLIJMEN EN AFDINGEN

Wees tegen iedereen zo vriendelijk mogelijk -op het slijmerige af- het zal je helpen met het afdingen bij de kooplui. Heb je geen zin om aardig en beleefd te zijn dan is het resultaat meestal een gevecht. Ben je te grof tegen een middenstander dan zal hij je niet langer tot zijn clientèle rekenen. Bij hoteliers ligt dat anders; zij zullen je altijd een kamer geven.



Alleen in tempels kun je een spel saven


Via deze kaart reis je van stad naar stad

KLIKSTAP-SPRONG

Wat tegenvalt in dit spel is de manier van voortbewegen. Je zet de pijl op het scherm in één van de vier mogelijke richtingen en klikt vervolgens op de muis om daar te komen. Dan ga je een paar stappen vooruit in de gekozen richting. Je kiest vervolgens opnieuw een richting, klikt en gaat weer een paar stappen vooruit. Het gevolg is dat je geen vloeiende bewegingen maakt, maar met een soort klikstapsprong door de straten van Arkania huppelt; niet bepaald bevorderlijk voor pogingen om je in het spel in te leven.



Realm of Arkania is een moeilijk spel, maar het is zeker een uitdaging voor diegenen bij wie 'fantasy role playing'-spellen de voorkeur genieten en die er nog niet kotsmisselijk van zijn geworden om steeds hetzelfde verhaaltje (zij het in een ander jasje of van een andere spelletjesfabrikant) te spelen. Wel jammer dat alle steden, dorpen en gehuchten in Arkania op elkaar lijken. Dit geldt ook voor de mensen die deze steden bevolken, het lijken wel allemaal klonen van elkaar.

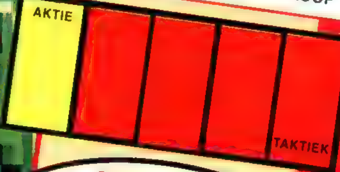
ROLE GIRL

RAPPORT



- ▲ Zeer veel steden. Bootreisjes mogelijk
- ▲ Echt heel veel mogelijkheden
- ▼ Steden en inwoners zijn allemaal gekloond
- ▼ Klikstapsprong beweegt niet prettig

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP





PC
Fabrikant: Sir-Tech
Prijs: ƒ 109,00

EEUWIG

DE BESTE TIP

Tip van de maand

Deze keer komt de beste tip van Marcel van Leeuwen uit Schiedam. Hij heeft in het vorige nummer gelezen hoe Bjørn flink gefrustreerd de strijd opgaf na 34 levels Lost Vikings. Marcel speelde het spel uit en stuurde ons de resterende vier codes.

Level 35: TFFF
Level 36: FRGT
Level 37: 4RN4
Level 38: MSTR

Marcel kwam in level 38 Tomator, de slechterik die Olaf, Baleog en Erik uit hun tijdperk ontvoerd heeft, voor de vijfde en laatste keer tegen,. Hij versloeg Tomator door hem naar achteren te beuken en de hendel over te halen. Hierdoor had hij het spel gewonnen, kon hij het ruimteschip opblazen en dansen op de overwinningsmuziek van de teruggevonden Vikingen.
De opluchting gleed van Bjørn's gezicht toen wij hem deze codes onder de neus hielden.
Marcel, gefeliciteerd met je tip van de maand. Laat ons weten welk spel je hebben wilt. (foto 1, 2, 3, 4)

Hier zijn ze dan weer, de tips, de cheats, de truukjes en de geheime deuren die je langer laten leven, meer punten laten scoren, effectiever je vijanden laten verslaan, meer werelden laten bezoeken, meer levels laten overleven, kortom de informatie die je levens verbetert.

Heb je hier niet voldoende aan,
en wil je echt tot het bittere einde doorgaan,
of kun je de spanning gewoon niet meer verdragen,
BEL DAN NAAR

NINTENDO SERVICELIJN
03340 - 32222
of
SEGA HOTLINE
06 - 8212211

Als deze mensen het ook niet weten, kun je het verder wel vergeten...
Oh nee, wij zijn er natuurlijk ook nog.

DE POSTBODE DIE ONS DE BRIEVEN BRENGT WORDT AL FLINK CHAGRIJNIG VAN DE GROTE HOEVEELHEID POST DIE HIJ IEDERE KEER NAAR ONZE BRIEVENBUS MOET SJOUWEN. HIJ VRAAGT ZICH AF WAT DAT TOCH MOET MET AL DIE BRIEVEN. GEVEN WE SOMS IETS GRATIS WEG? INDERDAAD. WE GEVEN IEDERE MAAND EEN SPEL NAAR KEUZE AAN DE INZENDER VAN DE BESTE TIP. DUS LAAT DE POSTBODE MAAR ZUCHTEN. WAT ONS BETREFT LOOPT HIJ DRIE KEER PER DAG MET JULLIE POST NAAR ONS ADRES. KOM MAAR OP MET DIE BRIEVEN, MET TIPS EN CHEATS EN COMPLIMENTEN EN DREIGEMENTEN. WANT POST ONTVANGEN EN BRIEVEN LEZEN, DAT DOEN WE GRAAG EN WE DOEN HET GOED. ENNE, ROBIN UIT VUREN, JOUW TIP OM ALTIJD DE MACHINE AAN TE ZETTEN VOOR JE BEGINT TE SPELEN HEEFT ONS LEVEN EEN STUK EENVOUDIGER GEMAAKT. BEDANKT!

MAAK ONS ONSTERFELIJK!
STUUR JE POST NAAR:

Power Unlimited
Eeuwig Leven
Postbus 9194
1006 CC Amsterdam



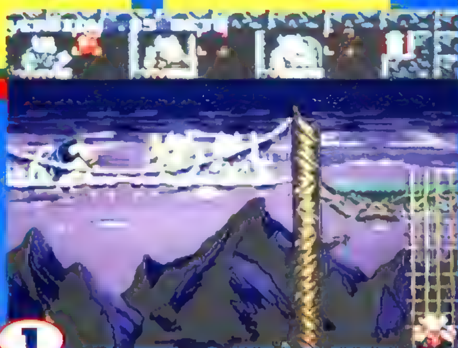
LEVEN

SNES

ADDAMS FAMILY 1

Hoe de woning van de Addams Family te bezoeken, en te overleven. Daar hadden een paar lezers wel een oplossing voor. Loop in het begin naar links, daar zit een geheime deur die naar Pugsley's kamer gaat. In die kamer zit linksboven nog een geheime deur die naar Behind Stairs gaat. Ga als je daar bent door de eerste deur rechts, pak het helicopterpetje en ga meteen weer terug. Ga nu linksomhoog de trap op en de deur door, vlieg omhoog en ga door de deur die je tijdens de vlucht tegenkomt. Je komt dan in een kamer met heel veel 1-ups. Pak ze allemaal en ga door de deur aan het eind. Dan kom je weer trug in Behind Stairs. Ga door de deur onder je en je bent weer terug in Pugsley's kamer. Ga de deur uit en je bent weer bij het begin, maar dan met flink wat extra levens. Stijn uit Wychen heeft deze tip zelf ontdekt en er zweet, bloed en tranen voor vergoten. Dat zien wij graag.

Er zijn meer manieren om extra levens te krijgen. Namens William uit Nijmegen presenteren wij een tip van minder originele afkomst. Start het spel, druk op pauze en twee keer op select. Loop nu naar links langs de 'continue-deur' en incasseer vier levens.Heb je niet genoeg aan deze levens, probeer dan eens als password 11111. Laat jezelf één keer afmaken. Als je weer opnieuw begint heb je maar liefst 99 levens. Bedankt, Sander, René, Jan, Wesley, Hai Yi, Pascal en André (Hebben jullie echt al die levens nodig om dit spel uit te spelen?).


1


2

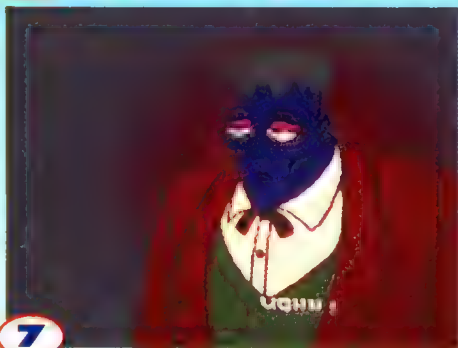

3

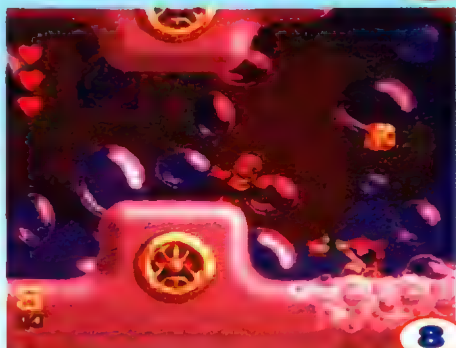

4



5

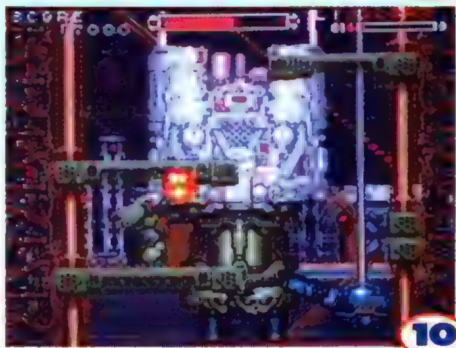

6


7


8



9



10

ADDAMS FAMILY 2

De ultieme cheat voor Add-Pugsley's Scavenger Hunt, de opvolger van de Addams Family, is Action Replay Code 00FF41C1: alle familieleden zijn dan gered. Loop door de middelste deur om het spel te eindigen. Waarom iemand zo'n cheat bedenkt is ons een raadsel; het maakt het spelen van het spel totaal overbodig! (foto 5,6,7,8,9)

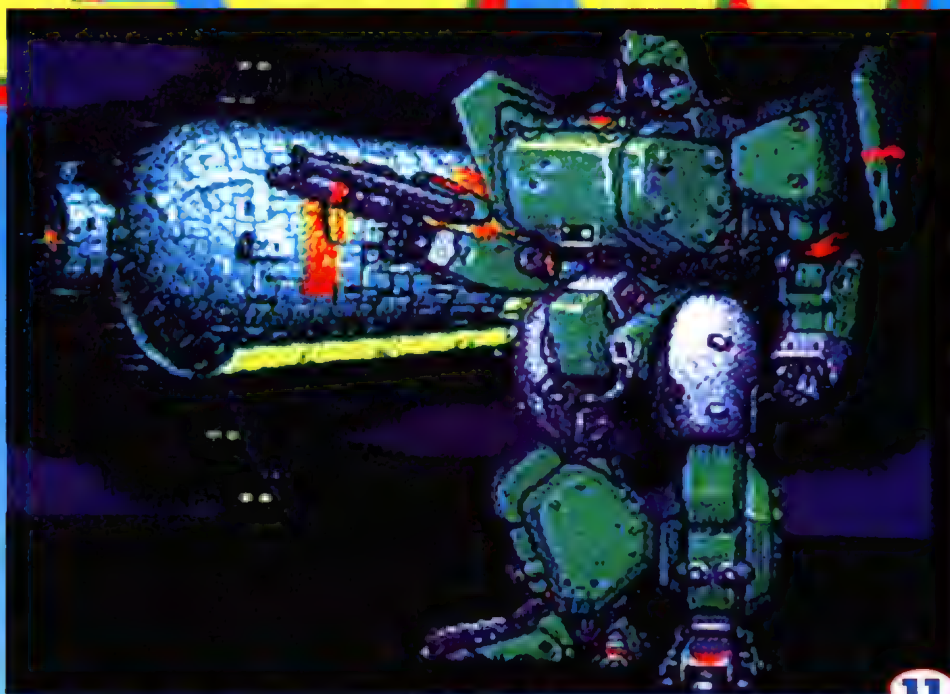
TUFF E NUFF

Onze eigen Kees was tuff enuff om alle levels uit te spelen. Hier was hij zo trots op dat hij in een zwak moment de toegangscodes afstond voor publicatie in deze rubriek. Toegangscodes voor alle levels;

level 2) 427 011
level 3) 537 071
level 4) 500 760
level 5) 401 637
level 6) 511 617
level 7) 412 526
level 8) 562 506
level 9) 463 455

CYBERNATOR

Neem 6 in plaats van de normale 3 credits. Druk tijdens de demo na het logo de volgende toetsen in en houd ze ingedrukt: L, R, Omhoog. Druk daarna op Start. Blijf ze ingedrukt houden tijdens het titelscherm, druk opnieuw op Start en doe dit nog een keer wanneer je de Game Start Option ziet. Laat alle knoppen los en speel het eerste level. Dan zie je dat je credits zijn verdubbeld.
(foto 10,11,12)



11

MARIO IS MISSING

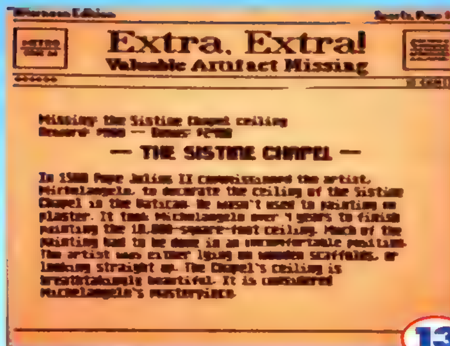
Goed, Mario is Missing is eigenlijk geen spel, maar een educatief programma dat bedoeld is om er iets van te leren. Maar er zijn nu eenmaal ook codes voor om vliegensvlug alle steden te bezoeken. Dat educatieve gedeelte moet je dan maar op een andere manier doen.

Na Rome:
PC3*NVB
Na Bejing:
5VL23WG
Na Nairobi:
YZC*L3G
Na Rusland:
PTPJ3YG
Na San Francisco:
7SYJP6O (eerste baas)
Na Griekenland:
VD7C5V1
Na Buenos Aires:
HBZ*LWY
Na Sydney:
FKT94MD
Na Mexico City:
X*KQ6WF
Na Parijs:
*9R246J (tweede baas)
Na New York:
5G3W4*K
Na Rio De Janeiro:
DVDQPQM
Na Tokyo:
PYF1LHQ
Na Egypte:
P5F9LH8
Na Londen:
2SW86T3 (derde baas)

De code om bij de laatste baas van Mario is Missing te komen is ZPF*M86. Spring zes keer op zijn hoofd en je kunt via de deur waardoor de baas kwam op zoek gaan naar Mario en hem eindelijk bevrijden.
foto 13, 14, 15, 16, 17)



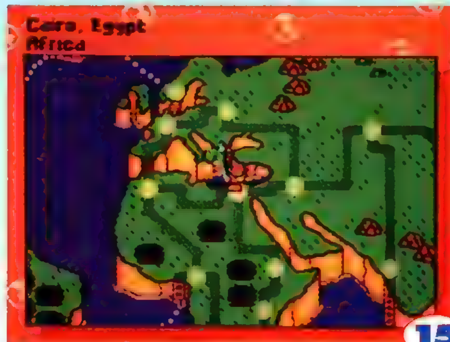
12


Extra, Extra!
Valuable Artifact Missing
— THE SISTINE CHAPEL —

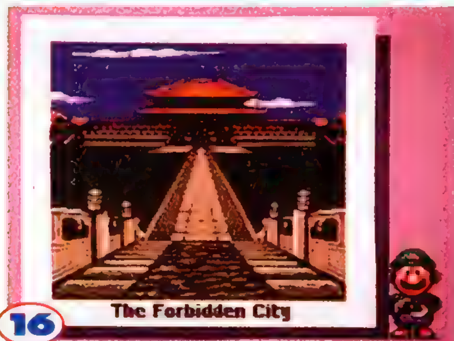
13



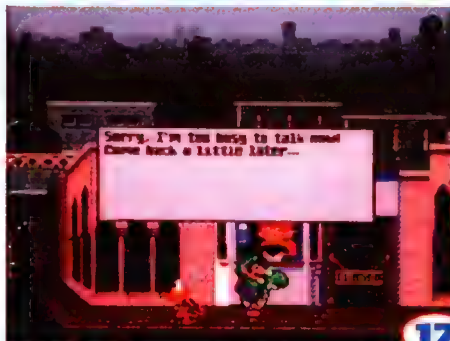
14



15



16



17

NES

MARIO 3

Jantina uit Vierpolders zit hopeloos vast in het kasteel van level 8. Vertwijfeld vroeg ze ons welke deuren ze moet kiezen. Let goed op, Jantina; houd constant rechts aan, dan kom je bij een lopende band met links van de band twee stenen. Stoot daar tegenaan en er verschijnt een grijs P-blok. Daar spring je op en er komt een deurtje tevoorschijn op de lopende band. Daar loop je voorbij. Rechts tegen de muur zit nog een deur en dat is 'm.

SUPER MARIO BROS

Marcel uit Lexmond en Marcel uit Alkmaar schreven ons over een paar uitgangen die je naar andere werelden brengen. Ga naar de buis op het eind die je naar boven brengt. Maak alle blokken kapot die er boven staan behalve het blok dat tegen de buis aan staat. Beweeg vervolgens op de buis heen en weer zodat het beeld opschuift. Ga nu links op de buis staan en spring gebukt naar rechts. Als dit goed gebeurt gaat Mario dwars door de muur. Je komt uit bij drie buizen, normaal gesproken de warpzone. Hier scheidden de wegen van Marcel en Marcel. De ene Marcel koos de linkerbuis en kwam terecht in de -1 wereld. De andere Marcel liep door, keek toe hoe de planten uit de buizen kwamen en ging vervolgens de middelste buis in. Zo kwam hij terecht in wereld 5. Wij vragen ons af of er ook een Marcel is die de rechterbuis binnenging en waar hij terecht kwam.

GAMEBOY

Met deze tip van Geert uit Urk kun je een paar bonuslevels spelen in Asterix de Galliër voor de Gameboy. Aan het eind van elk level staat een wip waarmee je naar het volgende level springt. Druk als je in de lucht bent op het pijltje naar beneden. Dan vlieg je in de onderste ingang en kun je een bonus-level spelen. Deze truuk werkt niet bij level 1-3, 2-3, 3-3 en 4-3, wel bij de overige levels. Het is een eenvoudige truuk, simpel zelfs, maar uiterst waardevol in de hitte van de strijd.

DESERT STRIKE

Micha en Ingmar uit Rotterdam penden de passwords van Desert Strike neer voor de SNES. Ruiterlijk geven ze toe dat de tips afkomstig zijn van het betere jatwerk.

De passwords zijn:

Level 2: LZLTQHK
Level 3: L3LLHMB
Level 4: K8F9B3Q

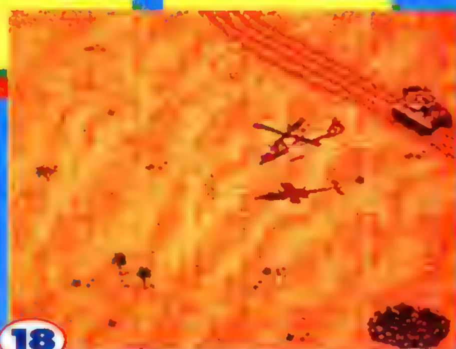
Kenneth uit Zwijnaarde (B.) stuurde ons een Desert Strike-code voor 5 levens: TQQQLOR. Voor 10 levens adviseert hij BQQQAEZ. Een code die wij ook van Marco uit Monster kregen.

MEGADRIVE

Niet om het een of ander, maar dat kunnen wij beter. Wat dacht je van alle passwords voor de opvolger van Desert Strike:

JUNGLE STRIKE

De passwords voor de verschillende campagnes.
;


18


19

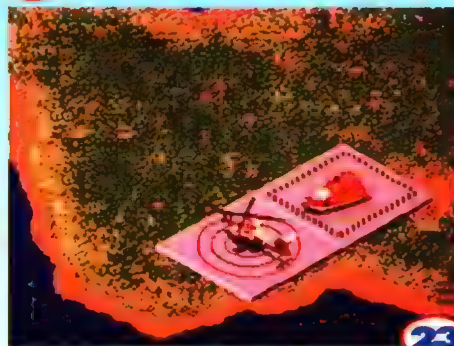

20

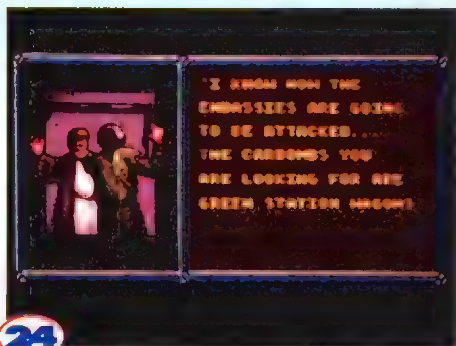


21



22


23


24



25

CAMPAGNE
Password

2 (Sub Hunt)
RNGR7N4MYRH
3 (Training Ground)
9V6FR9WNMCZ
4 (Night Strike)
XTMKR74MZYV
5 (Puloso City)
VNP37PZF9T9
6 (Snow Fortress)
W6HJY746JK7
7 (River Raid)
THZRSD3BRW3
8 (Mountains)
7GRTHCFDYRH
9 (Washington)
N46MDRWT7ST

En een manier om met een aangepast password naar andere levels te gaan. Gebruik daarvoor code BNSH3N6MHJK. Nu kun je een password uitkiezen waarop je veel levens en punten hebt. Als je hiervan de eerste letter verandert kun je met dat password naar andere levels gaan: R (level 2), X (level 4), V (level 5), T (level 7), 7 (level 8).

Er zitten ook enkele codes voor de bezitters van de Action Replay in onze hoge hoed.

Oneindig veel levens:
FF10CF0003
Oneindig energie:
FF10C70060
Oneindig Hellfires:
FFBA4D0009
Level selecteren (de 'x' vervangen door levelnummer):
FF10B3000X
(foto 18,19, 20, 21, 22, 23, 24, 25)

FLASHBACK

Moe geworden van al die futuristische vijanden? Geef als code PIXEL en alle vijanden verdwijnen! Helaas zijn we vergeten wie precies deze tip opstuurde, dus: bedankt, anonieme Flashbacker. (foto 26,27)

MEGALOMANIA

Een manier om op alle eilanden honderd mannetjes neer te zetten werd ons toegestuurd door Jean-Louis uit Uithuizen. Selecteer 100 mannetjes en zet ze op een sector neer. Ga dan snel naar de 'men counter' en druk op C om het aantal naar 0 terug te brengen. (je moet snel zijn omdat je maar de tijd hebt tot de tegenstanders hun bases beginnen te plaatsen.) Het aantal mannetjes op het eiland blijft 100, maar het aantal overgebleven mannetjes blijft ook 100.

Jean-Louis schreef ons ook over een soort 'Asteroids'-schietspel dat in Megalomania verborgen zit. Schrijf ons voortaan wel de juiste passwords, Jean-Louis. Het is namelijk niet JOOLES maar JOOLS, zo verklaarde onze eigen Power Megalomaan Adam.

MORTAL KOMBAT

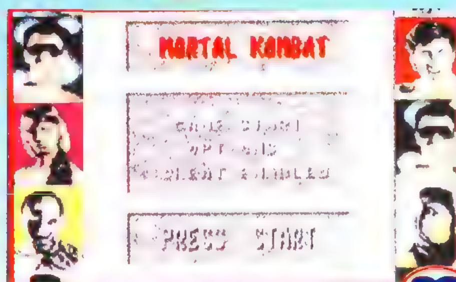
Deze cheat was Kees vergeten te vermelden in zijn recensie. En dat terwijl het wel zo handig is. Kies bij het selectie-scherm aan het begin van het spel de volgende combinatie: Omlaag, Omhoog, Links, Rechts, A, Rechts en Omlaag (onthou dit als DULLARD). Nu verschijnen in beeld de woorden 'cheat enabled'. Selecteer deze optie en ga uit je bol met de 'blood mode', onbeperkte credits, dood-in-één-klap en noem maar op. (foto 28, 29, 30)


26

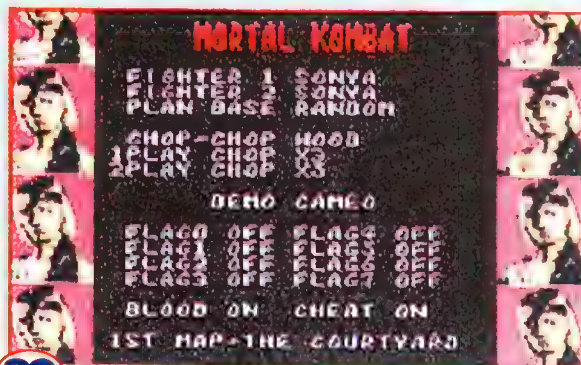

27



28



29



30

COOL SPOT

Vast zitten op een level is niet zo cool. Simon uit Dalfsen wist daar wat op. Voer de volgende code in: ABC BAC ABC BAC. Spot zegt dan 'Wo-ho-ho' en plotseling heb je het level af. De code is voor elk level te gebruiken. Cool! (foto 31,32,33)

SPLATTERHOUSE II

Paul uit Lottum stuurde ons alle passwords voor het spel SplatterHouse II op de MegaDrive, een spel wat volgens overbezorgde en bemoeiallerige ouders in Amerika verboden zou moeten worden. Paul schreef level 1 tot en met 8 op maar was level 5 kwijt: wel, dat password is:
EFH VEI RAG ORD.

SONIC 2

Veel tips kregen we binnen over een manier om zelf een level te selecteren. Ga naar de geluidstest bij de opties en selecteer tunes 19, 65, 09, 17. Druk vervolgens op Start en bij het titelscherm op A + Start. Nu kun je zelf een level uitkiezen.

Ga daarna weer naar de geluidstest en selecteer tunes nr. 01, 09, 09, 02, 01, 01, 02, 04. Ga hierna naar een gewenst level en druk A + Start in. Als je nu B indrukt kun je Sonic in allerlei andere dingen veranderen. Met A kies je het voorwerp en met C zet je het in het landschap.

Je kunt ook weer terug gaan naar de geluidstest en 04, 01, 02 en 06 selecteren. Kies daarna een level uit en verzamel 50 ringen: je bent Super Sonic geworden!

Je kunt jezelf 14 continues geven door bij de geluidstest 19, 65, 9, 17, 1, 1, 2 en

4 te kiezen. Als je daarna het spel begint hoor je alleen het vierde liedje als achtergrondmuziek en geen geluidseffeecten, maar je hebt dan dus wel 14 continues.

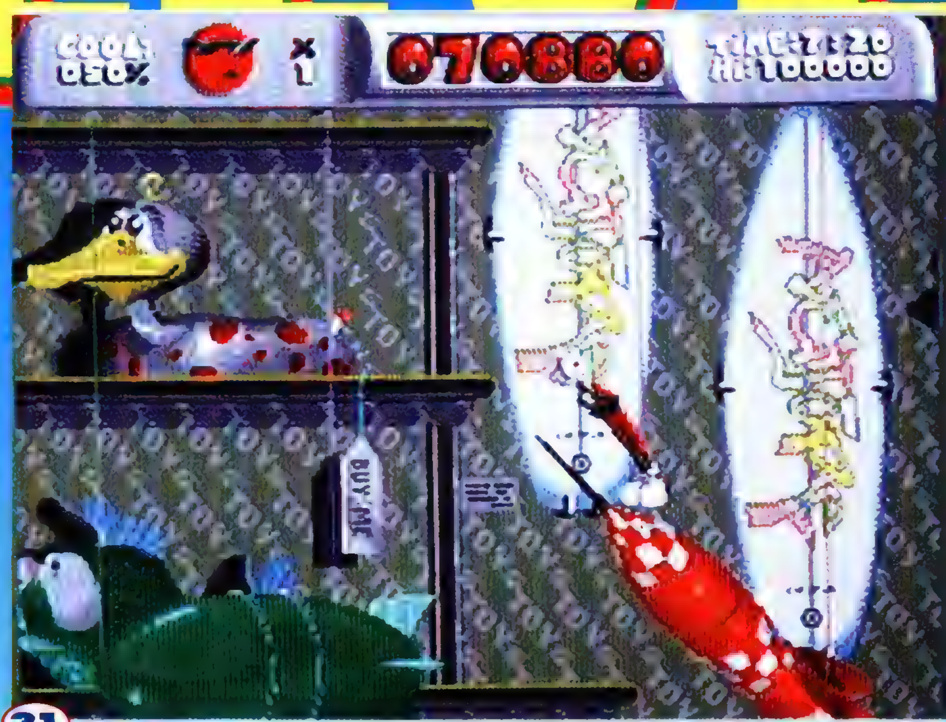
Bedankt Roy uit Nisse, Joris uit Lottum, Karel uit Zutphen, Andrew uit Neerpelt (B.) en Stefan uit Deventer voor jullie Sonic-tips.

TINY TOON ADVENTURES

Wat is dat toch met al die level passwords? Nu hebben we ook al de passwords om die malle konijnen naar bijna alle levels te sturen.

Level
1) RBB TYLL DDBB TGDL DDNM
2) GNBB TXLL DLBB TYLD LLNP
3) YRBB TXBD DLBB TXKD LDVZ
4) YHBB TXBL LLBB TXKD DLVZ
5) QBBB TXBG DLBB TXBD DLRJ
6) GRBB TXBB DLBB TXBD LDRY
7) XBBB TXBW DDBB TXBB DDRG
8) MHBB TXBQ KDBB TXBW GDJH
9) HZBB TXBQ ZLBB TXBQ ZDTZ
10) YZBB TXBQ ZGBB TXBQ ZDTZ
11) JZBB TXBQ ZKBB TXBQ ZGTT
12) PJBB TXBW ZKBB TXBQ ZGTT

Op een hoger level kun je niet met een password komen. Vanaf hier moet je zelf de overblijvende drie levels doen. Al kun je hierbij nog best wat hulp gebruiken. Ga naar de twee na laatste deur. Ga naar binnen en neem dan de derde deur links. Kruip naar rechts en neem de eerste deur. Neem dan de deur rechts en daar



31



32



33

sta je dan, oog in oog met Montana Max.

SONIC 2 (GAME GEAR)

Jonas uit Gierle (B.) stuurde een tip in waarmee je alle zones van het spel kunt spelen. Als je het scherm ziet waarop Tails achterna wordt gezeten door Robotnik, druk je naar linksonder en je houdt Start en Toets 1 en 2 tegelijk ingedrukt. Het startscherm met Sonic en Tails verschijnt. Wacht tot Tails twee keer heeft geknipoogd. Als je dan het geluid van de ringen hoort laat je Start los en drukt nog een keer op Start. Dan verschijnt het Zone-select scherm.

BUBSY THE BOBCAT

Rick uit Amersfoort heeft blijkbaar meegemaakt dat in het laatste level het muziekje van StarWars klonk in het ruimteschip van de Woollies terwijl Bubsy tegen hem zei: 'Wow, are you still playing this game.' In ieder geval zijn wij nu alle paswoorden van Bubsy the Bobcat rijker die we jullie niet zullen onthouden.

Level 1
Cheese Wheels of Doom
JSSCTS
Level 2
Forbidden Plummet
CKBGMM
Level 3
Bridge too Fur
SCTWMN
Level 4
Fair Conditioning
MKBRLN
Level 5
Night of the Bobcat
LBLNRD
Level 6
Our Furless Leader
JMDKRK
Level 7
The Good, the Bad & the Woollies

STGRTN
Level 8
A Fistful of Yarn
SBBSHC
Level 9
Dances with Woollies
DBKRRB
Level 10
Beavery Carefull
MSFCTS
Level 11
Rock around the Croc
KMGRBS
Level 12
Claws for Alarm
SLJMBG
Level 13
Eye of the Bobcat
TGRTVN
Level 14
No Time to Paws
CCLDSL
Level 15
Lethal Woollie
BTCLMB
Level 16
A Farewell to Woollies
STCJDH
(foto 34,35)

PC-TIPS

SPEAR OF DESTINY

Een nuttige tip van Daniel Tuin uit Winschoten waarmee je met gemak alle nazi's in Wolfenstein 2 verslaat. Start het spel niet met SPEAR, maar met SPEAR DEBUGMODE. Zodra je in het spel zit druk je tegelijkertijd de linkershift, alt en backspace in. Dan komt de volgende mededeling in beeld: Debugging keys are now available. Vanaf dat moment kun je de volgende codes gebruiken. Tab + I (Munitie en Gezondheid), Tab + G (Onkwetsbare god mode), Tab W (Warpen naar een ander level), Tab N (No clipping on, oftewel dwars door de muren lopen). Een goede tip, maar geen gratis spel waard omdat iedereen die z'n registratieformulier naar Id-Software opstuurt deze tip krijgt.



34



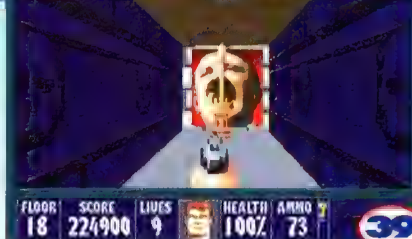
35



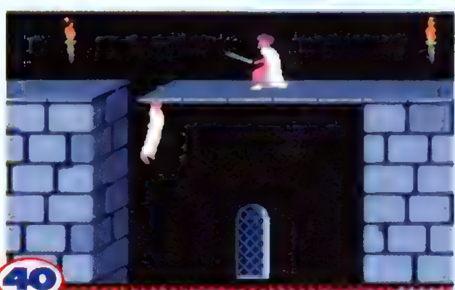
36

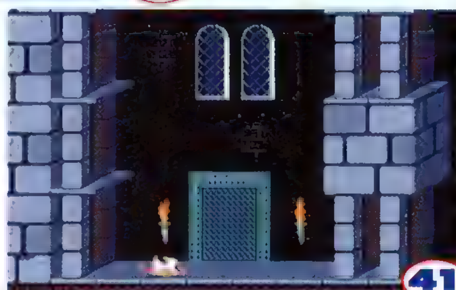

37


38



39


40


41

Jakko (die z'n adres niet heeft opgeschreven) vraagt waar de lift is in level 4. Ga zodra je aankomt op level 4 drie keer naar links en dan rechtdoor tot je niet meer verder kunt. In de kamer waar je dan bent zit in de meest rechtse muur een geheime deur. Ga daar doorheen, hierna kun je nog maar op één manier verder gaan. Uiteindelijk kom je in een kamertje stampvol munitie en een geheime deur naar de geheime lift.
(foto 36, 37, 38, 39)

PRINCE OF PERSIA 1

Verschillende mensen stuurden ons hierover tips. Die kwamen allemaal ongeveer op hetzelfde neer. Start het spel met PRINCE MEGAHIT. Na de start zijn er een aantal extra functies beschikbaar: K (Wachters overlijden spontaan), U (Bovenliggende scherm bekijken), N (Onderliggende scherm bekijken), H (scherm links bekijken), J (Scherm rechts bekijken), R (Verder gaan nadat je dood bent gegaan), + (Meer tijd krijgen), - (Minder tijd krijgen), Shift L (Zonder tijdverlies naar een volgend level), Shift T (Extra levens), Shift W (Zweven na een val of sprong). Bedankt voor deze tip, Jeroen uit Geleen en Dennis uit Papendrecht.
(foto 40, 41, 42, 43, 44)

CIVILIZATION

Alfons uit Apeldoorn stuurde ons iets dat hij "niet echt een tip noemt, maar gewoon iets geinigs." Inderdaad. Het is een simpele manier om alle teksten uit het spel te vertalen. Hiervoor hoef je alleen maar de tekstfiles (bestanden met de extensie TXT) in bijv. een Dos-editor te laden en je kunt gaan vertalen. Je moet wel opletten dat de nieuwe teksten niet langer worden dan de originelen, anders passen ze niet meer binnen de hokjes.

Dimitry Gerards uit Ermelo stuurde ons een uitgebreide beschrijving van een manier om met een zogenaamde hex-editor vrijwel alles in Civilization naar eigen smaak te veranderen. Dimitry, hoewel we je bijdrage op zich waarderen kunnen we die om twee redenen niet plaatsen. Ten eerste is het eigenlijk verboden om op deze manier de software te veranderen, ten tweede biedt deze cheat zoveel mogelijkheden dat je net zo goed meteen de totale eindoverwinning kunt programmeren, zodat je het spel zelf niet eens meer hoeft te spelen. Maar wat is daar nou de lol van?



42

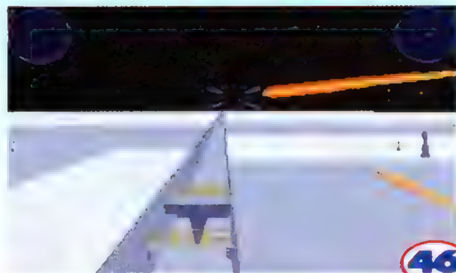
43



44



45



46



47



48

X-WING

Maak van je eerste missie meteen de "Death Star Trench"-missie. Operatie 1 van Tour 1 is de missie waarbij je een overloper van het Keizerlijke Leger helpt te ontsnappen. De filenamen van deze missie zijn DEFECT.XWI en DEFECT.BRF. De filenamen van de Death Star-missie zijn DSTAR3.XWI en DSTAR3.BRF. Door de Defect-bestanden tijdelijk een andere naam te geven en de Death Star-bestanden de naam van de eerste missie te geven begin je meteen met de Death Star-missie.

```
Tik CD\
CD XWING
CD MISSION
REN DEFECT.XWI DEFECT.XYZ
REN DEFECT BRF DEFECT.BEN
REN DSTAR3.XWI DEFECT.XWI
REN DSTAR3.BRF DEFECT.BRF
```

Nu kun je gewoon het spel starten en met missie 1 beginnen. Het lijkt eerst alsof er niets is veranderd, maar bij de briefing zie je dat je goed zit. Als je klaar bent kun je de bestanden hun oude naam teruggeven, of hetzelfde grapje uithalen met de andere missies. Vergeet niet dat je met Escape onkwetsbaar kunt worden met ongelimiteerde wapens. Zodoende kun je ongestoord de Death Star verkennen. Tja, als je toch aan het cheaten bent...

Beste Remco uit Twello, als jouw vriendje ƒ 250,- voor X-Wing heeft betaald is dat 111 gulden te veel. Probeer het voortaan bij een andere winkel. (foto 45, 46, 47, 48)

GRRR...DIE TWEE KOTERS HEBBEN MEER LEF DAN IK DACHT

"POWERQUEST"

POWER CRED.

ZE HEBBEN VERDOMME ALLE NUMBIRDZ VERSLAGEN EN ZIJN AL BIJNA BIJ EMROID

EMROID

FIRE

IK KEN WEL 'N PAARD ETEN

THANK FOR DA SHIELD BURSTERS

IK HAD TOCH LIEVER WAT TE BIKKEN 'KEP HONGER

TIJD OM IN TE GRIJPEN, DIE EIKELS STAAN OP HET PUNT EEN POWER CREDIT TE INCASEREN

CLICK

CHILL OUT MAN, WE SCOREN WEL WAT

TBHB

ÛS KIJKEN OF ZE HIER DAN TERUG HEBBEN

SHA

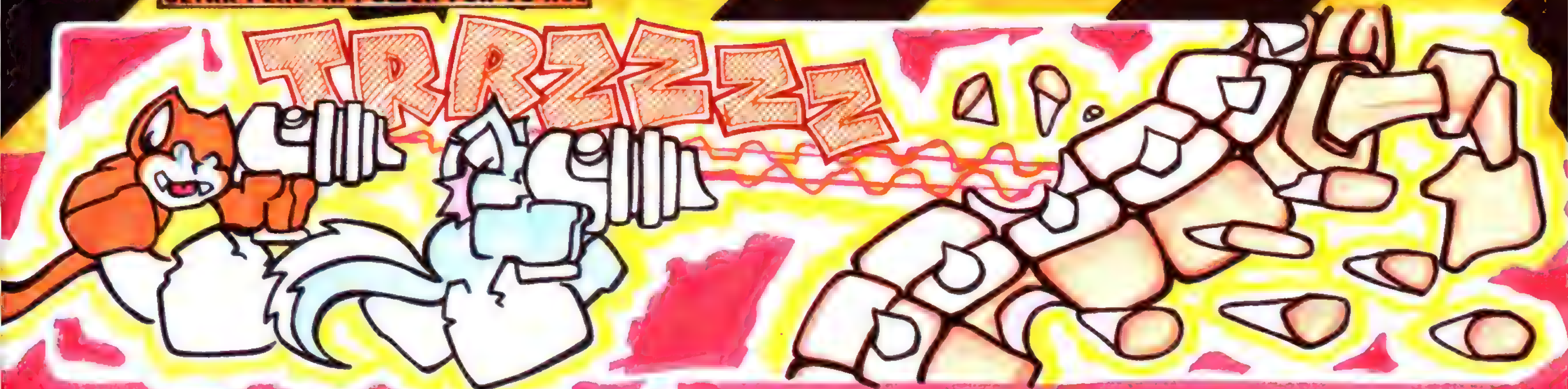
GRR?

I'VE GOT THE POWER

ZOOM

YEAKS EEN REUZE RUBS!

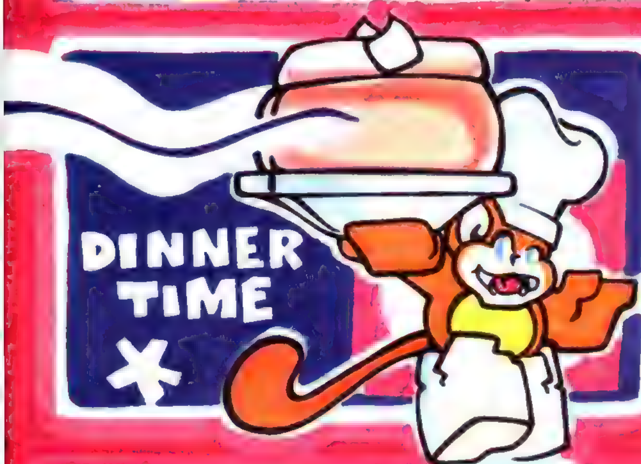
'N REUZE FRIKANDEL ZAL JE BEDOELEN GRILLEN DIE HAP





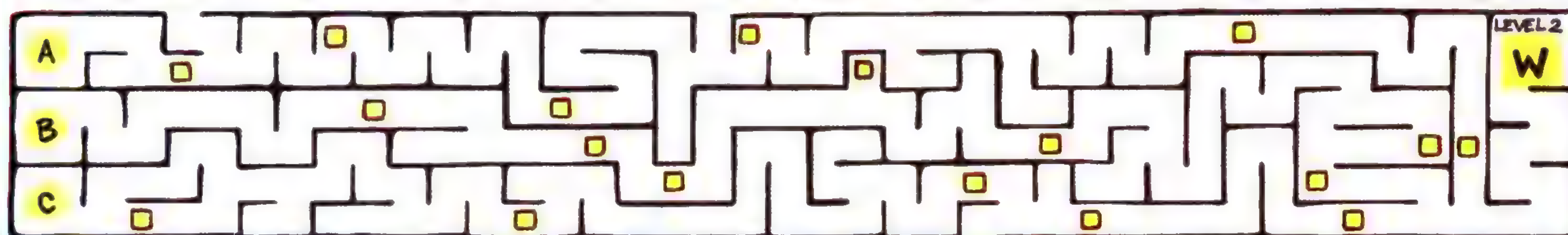








DAN IS HET TIJD VOOR SPUNKY & SPICE OM HUN WEG TE VINDEN NAAR DE WARPZONE VAN EMROID. DE VRAAG IS: WELK GATE MOETEN ONZE HELDEN NEMEN OM MET ZOVEEL MOGELIJK POWERCREDITS DE WARPZONE TE BEREIKEN? STUUR JE COMMANDO IN NAAR POWERQUEST POSTBUS 9194 1006CC AMSTERDAM.



PRIJZEN LETTERLAB



Help Powerkid bij z'n nieuwe spelletje te komen. Z'n beste vijand heeft z'n console verstopt. Leid Powerkid door het labyrint en verzamel de letters die hij op het juiste pad tegenkomt. Smijt de dubbele letters weg wanneer je bij de console bent aangekomen en vertel ons wat de zin in het doolhof is.



Geef me één goede reden om dit te doen

Waarom je hieraan mee zou moeten doen? Om het spel, eeeh, en natuurlijk om de knikkers. Want uit de juiste inzendingen trekken we de nieuwe eigenaar van een superdeluxe 'Barcode Battler', een spelcomputer waarop je vecht met behulp van streepjescodes (meer hierover op de nieuwspagina's). Wordt het eindelijk echt leuk om boodschappen te doen.

Schrijf de zin die je gevonden hebt op een briefkaart en stuur die naar:

Power Unlimited (letterlabyrint)
Postbus 9194
1006 CC Amsterdam

OPLOSSINGEN INZENDEN VOOR 27 OKTOBER 1993

YRINT

CD-I PRIJSVRAAG

DE UITSLAG

WAAR GING HET OOK ALWEER OVER?

De opdracht was om een reeks van 19 getallen door middel van zogenaamde 'Eigen Operaties' om te vormen tot een reeks van 19 nullen. Een hersenkraker van de eerste orde, zo bleek wel uit de inzendingen.

WAAROM WAS MIJN OPLOSSING NIET JUIST?

Volgens ons stond het er zo duidelijk: vermenigvuldigen met 0 mag alleen bij de laatste zet. Dit heeft niet iedereen goed begrepen. We kregen daardoor veel héél korte oplossingen, die we helaas niet goed kunnen rekenen.

MAAR WIE HEEFT NOU DIE CD-I SPELER GEWONNEN?

Goed, de uitslag dan maar. 9 mensen hadden een goede kortste oplossing van 21 stappen. Uit deze inzendingen trokken we de hoofdprijswinnaar. De overige acht hebben allen een troostprijs gewonnen. In alle kortere oplossingen zaten rekenfouten, die deden daarom niet mee. Dan waren er nog 86 inzenders met een oplossing in 22 stappen. Onder hen hebben we de overblijvende 17 troostprijzen verloot.

DE CD-I SPELER IS GEWONNEN DOOR:

Annie Lim
Kasteleinstraat 31 A
4204 AP Gorinchem

TROOSTPRIJZEN (GRATIS EEN CD-I SPELER HUREN BIJ VIDEOLAND) ZIJN GEGAAN NAAR:

A. Kuiper uit Middelburg, Klaas Frijlink uit Nieuwerkerk a/d Yssel, E. de Kruyff uit Leusden, Edwin Vos uit Zutphen, O. Krug uit Dordrecht, F. Beentjes uit Lisse, F. van de Poel uit Wijk bij Duurstede, Raoul van Prooijen uit Heiloo, Thijs van de Berg uit Amsterdam, Elja Polak uit Wijchen, Mandy Rutten uit Den Bosch, Mohammed Sraïdy uit Yerseke, Bobby Roelofs uit Hilversum, Bas Reus uit Andijk, Ina Nijssen uit Steenbergen, Bram Broekema uit 't Zand, Dominique de Rooij uit Tilburg, Ivo Mutsaers uit Obdam, Sander Meier uit Vroomshoop, Dennis Lips uit Breda, A. Bogers uit Roosendaal, R.W. de Jong uit Spijkenisse, Mike Wiering uit Nijmegen, Jorne Broer uit Geldrop, Lowen Wendy uit Berchem (B.)

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek **POWER SALES**.
Die service is voor onze lezers **GRATIS**, voor niks dus.

Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. commerciële advertenties zijn **NIET** gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.

Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE **POWER SALES ADVERTENTIE** NAAR
POWER UNLIMITED
POWERSALES)
POSTBUS 9194
1006 CC AMSTERDAM

SCHRIJF DUIDELIJK!

COMMERCIELE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. **INTERESSE?** Neem contact op met Veronique Oudkerk (fax: 08389 - 13644) voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

T.k. Rampage, Pac-land, Robo-squash, Shanghai, Robotron 2004 fl. 25,-- per stuk voor Lynx; Dennis Dubbers, tel. 030-880298

T.k. Snes spel Barts Nightmare met handleiding en doos. Bel Willy: 080-786911

T.k. Rival Turf, of een 4 in 1 cassette met Road Runner, Mickey Mouse, Dragon's Lair en James Bond jr. Voor meer info bel 05780-21384, liefst na 19.00 uur.

Ik heb Teenage Mutant Hero Turtles IV. Turtles in time, die wil ik verkopen voor fl. 100,-- of ruilen tegen Super Mario Kart. Bel: Matthieu Prudon, tel 08895-41597

T.k. Fatal Fury (USA) en Brawl Brothers (USA) voor fl. 100,-- per stuk. Marcel Korblet, tel 05232-67847

T.k. voor Gameboy nog in doos met beschrijving
Mickey Mouse fl. 45,--
Bubble Bobble fl. 45,--
Floris de With, 03454-1267

T.k. Megaman 1 (Nes) fl. 60,-- zonder boekje, SMW (Snes) fl. 80,-- met boekje, SF II (Snes) fl. 125,-- met boekje, Tiny Toon (Snes) fl. 110,-- met boekje F.Zero (Snes)
fl. 80,-- zonder boekje; Freek Bersch 08850-15053. Ook eventueel ruilen tegen Gameboy of Game Gear

1 Mastersystemspel Sonic 2 voor 1 mooi Megadrive spel, een gameboy met 2 spellen, een adapter en een cleaning kit voor 2 megadrive spellen, een Sega Mastersysteem met 1 spel en een joypad voor 1 mooi Megadrivespel, 2 Gameboyspellen, Bucktales en Castlevania voor 1 mooi Megadrivespel, 22 computerspelbladen voor 1 mooi Megadrivespel; Bjorn van Unen, 01654-2129

Te koop of te ruil Spiderman, Altered Beast, Kid Kameleon en K.O.boxing voor de Megadrive
fl. 50,-- tot fl. 75,-- Bel naar Arjan Pulles, 08867-3303 17.00-20.00 uur

Gevraagd: het golfspel Nes-Open voor de Nes. Brieven met prijs aan Lykle Thijssen, Broerestraat 6, 8551 RE Woudsend

Ik ben al lang op zoek naar een poster van het spel Syndicate. Andere spullen zijn ook welkom. Ik wil liever meer dan 1 poster. Ik wil er ook voor betalen. Sander Walraven, tel. 04920-38787

Ik verkoop Krusty's super fun house voor de Snes voor fl. 80,-- of ik ruil hem voor bijna elk ander spel: Damian Overbosch 078-149408

T.k. 8-bits Nintendo Faxanadu, Operation Wolf, Swords and Serpents, Spy vs joyst.max 16-bit nintendo Castlevania 4, Mark Peeters 04255-1615

Ik verkoop 8 spellen voor de Sega Master-System (Spiderman, Rampage, Thunder Blade e.a.) per stuk fl. 55,--; tel. 03406-22270 de Meern.

T.k.a. voor Snes Zelda, Nintendo Scope 6 (geweer met 6 spellen). S. Rinzema, 050-735193

T.k.Nintendo gameboy inclusief 13 aparte spellen compleet met gebruiksaanwijzing in originele verpakking. Een action-replay (ook in originele verpakking) met boekje waarin voor elk spel wel een actioncode is te vinden. De gameboy is incl.koffer, gamelight, linkkabel en oordopjes. Eventueel zijn de spellen ook los te koop tegen 20% onder de winkelprijs. Alles verkeert in absolute nieuwstaat. De prijs van de totale set: tegen elk aannemelijk bod. Tel 02977-22388 (na 18.00 uur en vragen naar Jochen).

T.k. Castle of Illusion (Jap) fl. 80,-- en Sonic (Jap) fl. 50,-- voor Sega 16 bit, Karel v.d.Meijs 05750-17455

Wie wil Lemmings of Kung-food (Atari Lynx) ruilen tegen Batman returns (Atari Lynx), Boy Kocken 01880-22326

T.k. Nintendo incl. 6 spellen en zapper fl. 599,-- tel. 04923-65871

Wie kan mij aan Maniac Mansion helpen voor mijn Nintendo in ruil voor Blue Shadow en Gremlins 2? Robin Keijzer 05202-20758

T.k. voor Megadrive: Mega-lo-mania fl. 100,-- en Streets of Rage II fl. 75,-- Jean Louis Koppelle, 05953-3547

T.k. Spiderman 2 en Turtles voor de Gameboy, ieder fl. 55,--. Alle twee samen voor fl. 100,--. Ook te ruil voor Turtles 2, Terminator 2, Star Wars, Alien 3, tel 02975-62995

Te ruil: Gamegear spel Batman Returns te ruil tegen ander Gamegear spel, liefst tegen Prince of Persia, Mickey Mouse 2 tel. 076-414866

T.k. Pugleys Scavenger Hunt Super Nintendo (USA) fl. 100,-- eventueel ruilen; Michel v.d.Wel 075-175369

T.k. Nintendo 8 bit spel Goal fl. 35,-- of ruilen tegen een Snes spel Jorno Groeneveld 02526-73786

T.k. 8-bit Sega spel Rescue Mission incl.light phaser prijs n.o.t.k. Dennis Wirken, tel 076-415735

Te koop: Super Marioland voor Supernes 16 Bit, 70 gulden, tel. 053 - 328566.Te koop: 1. Super Aleste (snes) 2. Metroid 2 (gameboy) 3. DrMario (gameboy). Rein Geurts 04939 - 9510 Rips (Z.O. Brabant).

Te koop: van de PC. Duke1 incl. handleiding en verpakking ƒ25,-Gamedisk4 met verpakking incl. 3 spellen ƒ10,-. Monster-bash1 met winkelverpakking ƒ10,-. Interesse, bel of schrijf: Ching Hong Lam, Meander 895, 1181 WN Amstelveen.

Wie ruilt met mij Tiny toon (snes) tegen ander snes-spel. Geen Marioworld, Mariokart, Mariopaint, Sim City R type. RichardJalving, Valtherlaan 68, 7815 AJ Emmen, 05910 - 11966.

Te koop: Mastersystem II met 3 sp. en Atari 2600 met 40 sp. Inf. 04750 - 28869.

Ik heb F-zero en Spiderman and the X-men voor de Super-Nintendo. Ik wil deze 2 spellen ruilen voor Royal Rumble of Turtles IV. Ik woon zelf in Dordrecht en heb geen vervoer. Tel. 078 - 163954.

Ik zou graag mijn cassette van super-mario kart ruilen voor ofwel super-pang, rival turf of final fight; liefst met een Belg omdat ik in Belgi·â· woon, give a ring op nummer 056 - 214896 bij BrunoRaes.(gameboy).

Aangeboden: Caesars Palace + alles wat je erbij krijgt in de winkel.

Gevraagd: Spiderman I of II of Super Marioland 2 of Turtles I of II of Prince of Persia (graag + verpakking en handleiding). Jimi van Haasteren, tel. 080 - 550907.

Atari Lynx spellen te koop: Xybots, Roadblasters, Bill & Ted's excellent adventure, Xenophobe, Turbo sub en Hard drivin'. Elk spel compleet met handleiding ƒ40,- per stuk. Ruilen tegen andere Lynx spellen is ook goed. Bram Platel, 04116 - 75142.

Te koop voor Megadrive: Jewelmaster, Strider, Wonderboy III. Per stuk ƒ85,-. Eventueel ruilen, tel. 03211 - 2328 (niet in het weekend).

Te koop: Super Nintendo plus 5 spellen; Super Mario World, Turtles 4, Final Fight (Amerikaans spel), Adams Family, Wrestle Mania plus omvormer voor Final Fight. Prijs ƒ850,-. Interesse bel 08306 - 22015.Street Fighter II te koop (Snes). Prijs ƒ150,-. Joran Mulder, tel. 05232 - 61800.

Te koop: Nintendo (1 jaar) 8-bits spelcomputer met Super Mario Bros 1 en 3 + duckhunt en zapper. ƒ170,-. Tel. 02240 - 15029.

Te koop: Super Mario Bros 3 ƒ70,- en Game Boy met 8 spellen ƒ550,-. Boy Timmermans, 04970 - 15062.

Te koop: Sega Mega Drive + spel + 2 joysticks, 2 maanden oud ƒ299,-, tel. 01890 - 19100.

Te koop aangeboden: Axis end Allies (bordspel) ƒ50,- (evt. ruilen voor Nes-spel). J. Monster, tel. 01830 - 26056.‹

âGevraagd: Gameboy + Tetris en de gameboy spellen: Marioland 2, Dr. Mario, Yoshi. Gerben Eijt, tel. 08340 - 41849.

Te ruil: De Megadrive spellen: Tazmania en Indiana Jones voorandere leuke spellen, tel. 02207 - 19512.Te ruil: De Megadrive spellen Decapattack, Joe Montana 3 en Jewelmaster voor andere leuke spellen, tel. 02207 - 41446.

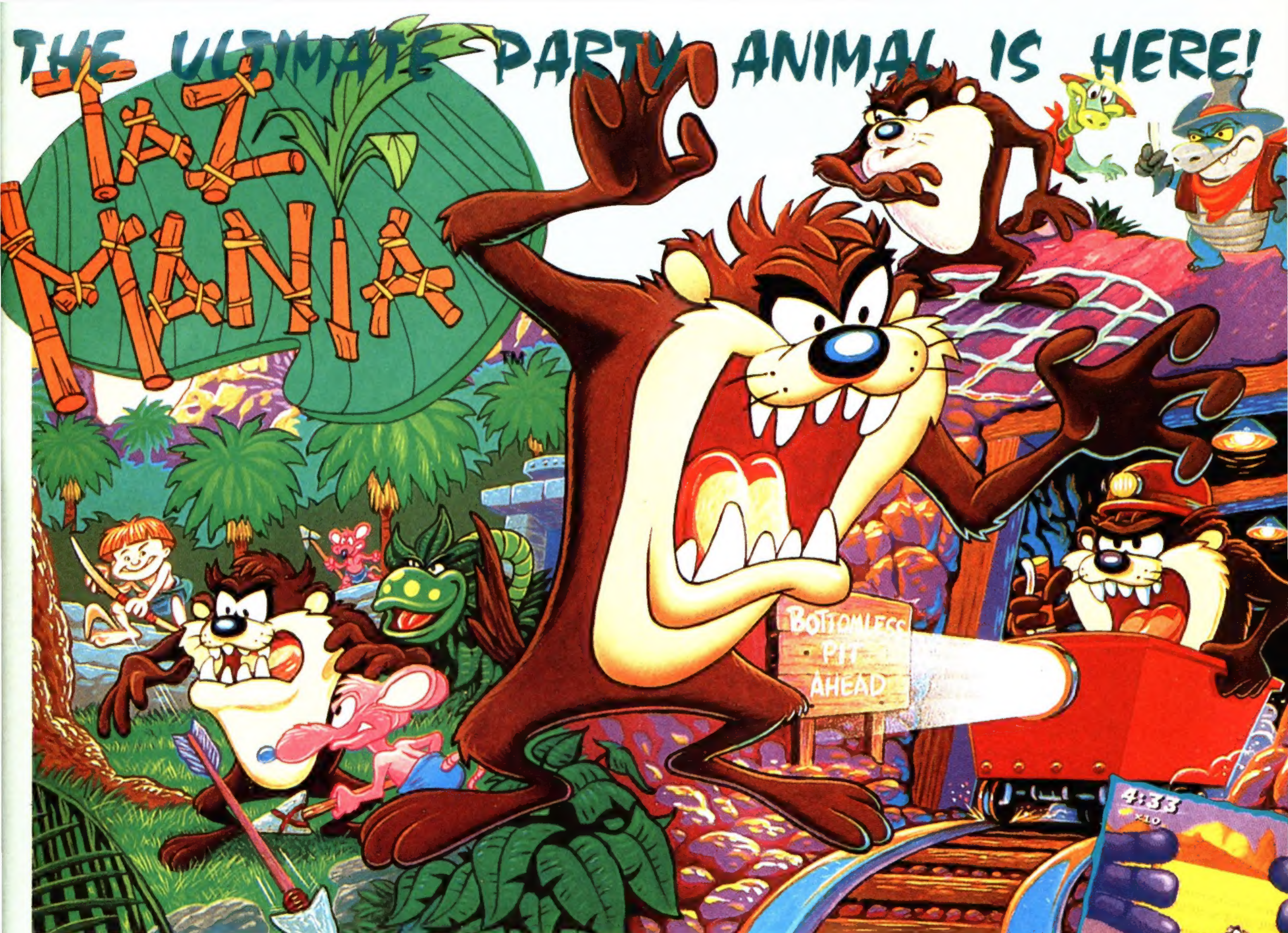
Ruilen: snes Castlevania IV voor Zelda a link to the past.Bart Bosma, tel. 05130 - 36222.

Te koop: AXELAY: Super NES videogame met Mode 7 scenery, 2 weken oud, beste 3D Alienblaster voor SNES, ƒ109,-. Tel. 01820 - 34027 (Richard, na 18.00 uur).

Ruilen: R-Type snes voor chuckrock snes. Tel. 036 - 5312638 (antwoordapparaat).

Te koop: Wizards en warriors 2, ƒ55,-. Tel. 01831 - 2139.

Voor de Megadrive: Ik wil de spelen Sonic 1, Altered beast, Castle of illusion en Golden Axe 1 ruilen (1 op 1) tegen Super Thunder Blade, Afterburner 2, Outrun of Road rash. Sigo Koning,
tel. 05248 - 2038.



De lente is begonnen en een jongeman zijn verlangen gaat uit naar ... KIWI'S

Uiteindelijk ben je een TAZMANIAN DEVIL en speciaal als je TAZ bent, de wildste en hongerigste inwoner van het binnenland.

Je beheerst de beruchte TAZ als hij zich omdraait en alles verslind wat hij op zijn weg tegenkomt. Maar waar hij echt op uit is zijn die kleine Kiwivogels! Er is alleen één probleem. De lente is de moeilijkste tjd om hen te vangen, zeker sinds zij speciaal op hun hoede zijn voor roofdieren. Trouwens zij zijn niet alleen de sluwste wezens in het binnenland maar ook de snelste. Arme TAZ- hij moet echt zin hebben in een snelle hap.

Om alles een beetje moeilijker te maken, een TAZMANIAN She-Devil zit achter TAZ aan en zij vindt het niet zo leuk als hij niet makkelijk te pakken is. Hij is niet in haar geinteresseerd, maar zij neemt geen genoegen met 'Nee'!

Coming Soon for GAME BOY

Maak je klaar voor TAZ-MANIA. Breng TAZ langs de gevaarlijke bestuurders en verradelijke vallen, vind de verborgen gebieden, geheime levels en vang die Kiwis- dit alles terwijl je ook nog de romantische toenaderingen van de She-Devil moet vermijden.
Dit is een spel waar je écht je tanden in kunt zetten - of zoals TAZ, het grote feestvarken, zou zeggen:
GRRR/&*%($!!!

T•HQ International

SUPER NINTENDO
PAL VERSION

OOK VOOR DIVERSE ANDERE TITELS IN DE SYSTEMEN SUPER NINTENDO - GAME BOY - NES
ALSMEDE DIVERSE SEGA TITELS

VERKOOP BENELUX:

OMEGA electronics

POSTADRES: POSTBUS 270, 6100 AG ECHT NEDERLAND - TEL. 04754-88224 - FAX 04754-87868

HUISWERK AF?

'HUUU?... WAAAA....?'

Vorige week heb ik voor het eerst sinds jaren de vogeltjes de nieuwe dag weer eens horen influiten. Dat is een vreselijk geluid, want ik hoor dat nooit omdat ik er al uit ben, maar omdat ik er nog niet in lig. En dan weet je wel hoe laat het is: te laat.

En dat allemaal omdat ik zo'n serieuze opvoeder ben. Sinds die spelletjesmachine in de woonkamer aan het televisietoestel staat vastgeklonken zie ik regelmatig mijn kinderen weer eens. Daarmee is alles dan ook wel gezegd, want zij zien mij niet. Zij zien alleen nog maar schildpadden die in fracties van seconden een hoeveelheid energie verbruiken waar een gewone schildpad een heel leven lang mee toekan. Als ik hen - mijn kinderen - wat vraag, is het meeste waar ik op kan rekenen een langgerekt, dromerig 'Huuuuu?...Waaaa....?'

"Of je opslag wil van je zakgeld!"

"Huuuuu?...Waaaa.....?" Soms gaat ie dan even op Pauze en wordt er wat uitgebreider met me geconverseerd: "Wat is er nou? Ik ben toch bezig, dat zie je toch!" "Noem je dat bezig zijn! Heb je nou echt niks beters te doen? Jongen, ga een vak leren!"

"Wat nou vak leren. Hou nou even op, ik ben net bij de Baas." En ik maar denken dat ik de baas was.

Ik maakte me dus al snel ernstig zorgen om de geestelijke volksgezondheid van mijn kroost en besloot de zaak diezelfde avond nog in onderzoek te nemen. Om een uur of tien zette ik het apparaat aan en stopte het eerste spelletje erin. Er verscheen een mannetje op het scherm dat klaar stond om... ja, om wat eigenlijk. Wist ik veel. In ieder geval niet om het pak slaag te ontvangen dat hem weldra door een tweede mannetje werd toegediend. Er gingen de nodige minuten en mannetjes heen voor ik in de gaten had dat ik zelf moest ingrijpen. Daarna ging het snel. Ik geloof dat ik vanuit mijn ooghoek tegen twaalven mijn vrouw naar bed zag gaan. Maar het kan ook de kat zijn geweest.

Toen gingen dus ineens de vogeltjes fluiten. En je had een paar uur laten mijn zoons gezicht moeten zien toen bleek dat ik zijn hoogste score had verbeterd. Altijd al een vechtertje geweest.

CHRIS SPRANGERS



Chris Sprangers mag zich graag beroemen op modern ouderschap, maar 'het huiswerk moet wel eerst af.' Na lang aandringen van zoonlief staat er nu een heuse spelcomputer in huize Sprangers...